

EXCALIBUR¹⁸+

PŘEDPLATÍŠ-LI SI MNE, SLÁVA TOBĚ. NE-LI VŠAK A ČTEŠ-LI MNE, DO ZÁHUBY SE UVRHNEŠ.
PŘÍLOHA EXCALIBURU 18 PRO PŘEDPLATITELE. VYDÁVÁ PCP, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1.

Pozdě, ale přece. King Quest IV už je sice hra stará několik let, ale je natolik kvalitní a dnes už součástí klasického „zlatého“ fondu adventur, že neotiskout kompletní návod by byl absolutním hřichem.

A v pěkném intru hry se dozvídáme, že král Graham už konečně chce své dobrodružné řemeslo pověsit na hřebíček, na znamení toho odhaduje svůj cestovatelský klobouček, ale bohužel to je v této chvíli jediná dobrá zpráva. Král se v bolestech zhroutí a těžce nemocen ho uložen na lůžko. Rosella se od vily Genesty dozvívá, že otcí pomůže záročný lék, který je plodem podivnéhostromu, rostoucího v zemi Tamir. Země je ale ovládána čarodějnici Lollitou a pokud se Genestě nevrátí, falisman i tato vila změří.

Rosella se ocítá na břehu moře, ještě jednou se objeví slábnoucí Genesta, která princezně královský odvěz mříži na prostý žat. Rosella se vydá proti proudu potoku, dojde k můstku, pod kterým najde zlatý míček (LOOK UNDER BRIDGE), pokračuje ve své cestě proti proudu potoka, až dojde k domečku v kořenech. Vejde dovnitř (OPEN DOOR), velký nepořádek uklidí (CLEAN HOUSE), náhle se objeví sedm trpaslíků, nabroužou si polévku, usednou ke stolu a pozvou na polévku i Rosellu. Rosella jim poví o svém úkolu (TALK TO DWARF), ale trpaslíci moc pomoci nemohou. Po jídle mužičci odcházejí zpět do práce, na stole mezi miskami najde Rosella váček s diamanty (TAKE POUCH). Princezna vyjde z domu, pokračuje doprava až do dolu, kde trpaslíkovi v zadní místnosti chce váček s diamanty vrátit (GIVE POUCH TO DWARF). Trpaslík však Roselle diamanty daruje a navíc přidá lampu. Rosella vyjde z dolu, vydá se směrem na sever, až dojde k rybničku. V pravé polovině obrazovky upustí míček (DROP BALL), žába vyleze z vody, Rosella žábu zvedne a políbí (TAKE FROG, KISS FROG, TAKE BALL). Dále pokračuje doprava, až ke starému domu. Vejde dovnitř (OPEN DOOR), pokračuje do místnosti vlevo, prohlédne knihy (LOOK BOOK), vezme si Shakespearovou verše (TAKE BOOK) a přečte je (READ BOOK). Princezna opět odc jede z domu, jde na jih, na zemi uvidí ptáka, který tahá červa. Pták se lekne, odletí, Rosella červu sebere (TAKE WORM). Pak se vydá dále na jih až dojde k molu, kde najde rybáře. Pokusí se s ním promluvit, ale reakce je nulová (TALK TO MAN). Rybář se zvedne odchází domů. Rosella jde za ním, promluví s jeho ženou, a protože rybář stále neodpovídá, nabídne ženě váček s diamanty (KNOCK DOOR, TALK TO MAN, TALK TO WOMAN, GIVE POUCH TO WOMAN). Za diamanty dostane Rosella rybářský prut, na něj napichne červa a odejde na molo chytat ryby (PUT WORM ON POLE, CATCH FISH 2x). Ulovenou rybu si vezme. Vydá se opět

The Perils of Rosella

King's Quest

podél potoka, cestou potká hráče na loutnu. Promluví s ním, nabídne mu knihu a dostane loutnu (LISTEN TO MUSIC, TALK TO MAN, GIVE BOOK TO MAN). Princezna pokračuje v cestě, až narazí na Pana, který hraje na flétnu, sama zahráje na loutnu a pak Panovi loutnu nabídne (PLAY LOUTE, OFFER LOUTE TO PAN). Rosella pokračuje ve své pouti dále na východ k římskému koupaši. Tady vyruší Cupida, tehdy odletí, u vody zapomene luk a šípy (TAKE BOW). Při další cestě na sever uvidí opět jednorožce, po kterém vystří (SHOOT UNICORN WITH BOW), z plachého zvířete se náhle stane půitelný druh. Rosella zatím nechá jednorožce být a putuje dále na východ. U vodopádu si nasadí korunku, kterou dostala od prince (WEAR CROWN). Proměňna v žábu lehce proplavuje vodopádem a dostane se ke skryté jeskyni. Sunda korunku a už zase jako princezna sebere prkno (TAKE BOARD) a vstoupí do jeskyně. Rozsvítí lucernu (LIGHT LANTERN), vstoupí do tmavé jeskyně. Na zemi sebere Kost (TAKE BONE), opatrně prochází bludnou jeskyní. Asi ve druhé polovině jeskyně položí prkno na zemi (PUT BOARD ON FLOOR), aby bezpečně přešla přes propast. Když výjde z jeskyně, čeká ji další překážku. Bahno, které musí přeskápat (JUMP 4x). Před ostrůvkem, na kterém roste strom s ovocem, položí prkno na zem, ale napřed uspi hada hrou na flétnu (PUT BOARD ON FLOOR, PLAY FLUTE), konečně získá toužený plod (TAKE FRUIT). Stejnou cestou (a tím i stejnými příkazy)

se vrati zase k vodopádu. Princezna se ted vyda na jih, až dojde k úpatí hory a po stezce se vyda nahoru. Cestou je uchopena Lolitínní příšerami. Po výslechu je Lolita uvězněna a na konec omilostnena s tím, že přivede zlé vile jednorožce. Když ji létající příšery usadí zpátky na zem, vyda se Rosella k mori. Z mola skočí do moře, doplave k ostrovu, kde nejprve sebere paví pero (TAKE FEATHER), při plavbě zpátky je pohl-	Název hry: Perilis Rosella
Firma: Sierra o.	Sierra o.
Rok výroby: 1988	1988
Typ hry: Adventur	Adventur
Na počítač: PC	PC
Minimum: 8MB, EGA	8MB, EGA
Obtížnost: vysoká	vysoká
Originalita	8 XXXXX
Zábava	8 XXX
Atmosféra	8 XXXXX
Grafika	8 XXXXX
Hudba	8 XXXXX
Efekty	8 XXXXX
EXCALIBUR verdi	
Poznámk: Kromě šestnejhezčí King's Que	

cena virem, očitne se v bříše velryby. Nejprve objeví láhev s perfektním žertem od Sierry (TAKE BOTTLE, OPEN BOTTLE, READ), pak vyleze vlevo vzadu po jazyku nahoru až k čípku velryby, kterou má na patře (TICKLE WHALE WITH ER). Velryba kýchne a princeznu se do moře. Rosella doplave na ostrůvku, vyleprje nakrmit pelikána (THROW OUT PELICAN), pištátku, kterou pták princezna sebere (TAKE WHISTLE). Šnek korábu sebere uzdu (LOOK AND - uvnitř trosek lodi). A cesta zpět, zapisat na pištátku, pak jízda na (USE WHISTLE, RIDE DOLPHIN). Teď jde Rosella severovýchodně až k jednorozce, toho osedlá a vydá se na Litolit (PUT BRIDLE TO UNICORN, T UNICORN). Na cestě k hradu je nesená létajícími bazilišky, je Litolit ule, ale dostane další úkol. Přinést která snásí zlatá vejce. Po vysazení rou zpět na západ, ale pozor! Les s mě stromy je životu nebezpečný. Uvidí Rosella obří ženu, která táhne sruhy. Když žena zajde do stavení, a ní i Rosella, uvnitř uklidní psa kostí DOOR, THROW BONE TO DOG) a o schodech do patra. Upravo u stěny sekýru (TAKE AXE), sejde ze schodů, vstane se za dveře, podívat se opatrně PEN DOOR, LOOK KEYHOLE 2x). Ubrusne, princezna vyjde a sebere (OPEN DOOR, TAKE HEN) a rychle

prýc (OPEN DOOR). Zase je obludejší donesena do hradu, pochválena Litolitou, ale další úkol – přinést Pandorinu skříňku. Po návratu na zem Rosella vejde do lesa s živými stromy, kde ji chrání sekera (USE AXE). Za lesem objeví jeskyni ve tvaru lebky, vejde dovnitř. Se třemi čarodějnicemi se začne bavit, až když jím seber jejich jediné oko (TAKE EYE). Čarodějky jí nabídnou výměnu zlatého skaraba (TAKE SKARAB, GIVE EYE TO WITCHES). Z jeskyně projde Rosella již bez problémů lesem, na hřbitově, kde za tmy vylezájí nebožtíci ze země ji ochrani skarab. Princezna dojde opět k tajemnému domu a vejde dovnitř (OPEN DOOR). Uslýší dětský pláč, projde vlevo do knihovny, objeví tajný vchod, který otevře a vezme

si lopatu (LOOK PICTURE, LOOK LEFT WALL, MOVE LATCH, TAKE SHOVEL). Na hřbitově najde hrob Hirama Benetta a začne u hrobu kopat (READ EPITAPH, DIG HOLE) - malý hint, hrob je vlevo nahoře. Najde dětské chrastítko a s ním se vrátí do domu, do dětského koje, kde je dál do kolébky (TAKE GIVE BATTLE IN CRADLE).

RATTLE, GIVE RATTLE IN CRADLE). Pak opět prochází Rosella domem, aby dalšího ducha našla v kuchyni, vyjde opět na hřbitov, najde hrob Newberry Willa, vykope zlatátky, které dá starci. (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE COINS, GIVE COINS TO MAN). V domě uslyší pláč, v ložnici najde pláčícího ducha mladé ženy, na hřbitově najde hrob Betty Crowdenové, vykope náramek a donese jej ženě. (READ EPIPHAT, DIG HOLE, TAKE LOCKET, GIVE LOCKET TO WOMAN). V předsní domu potká ducha staršího muže, na hřbitově najde hrob lorda Coningsbyho, vykope medaili, kterou dá duchovi (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE MEDAL, GIVE MEDAL TO MAN). V domě objeví dalšího ducha, tentokrát malého hocha, na hřbitově najde hrob Willhyla, vykope houpacího koníka. Chlapce následuje po žebříku, dá mu koníka, otevře truhlu a vezme si noty. (READ EPITAPH, DIG HOLE, TAKE HORSE, CLIMB LADDER, GIVE HORSE TO BOY, OPEN CHEST, TAKE NOTES). Rosella pojde doměm, až do tajné místnosti, po schodech pak vyjde do věže, usedne k varhanům a začne hrát podle not (SIT DOWN, PLAY SHEET MUSIC). Když dohráje, objeví na varhanách zásvuk a v ní klíč. (LOOK INTO DRAWER, TAKE KEY). S klíčem jde na zadní hřbitov, otevře kryptu, vezme lano, sleze po žebříku, seber Pandorino skříňku a nechá se bazišky odnést k Lolitě (UNLOCK DOOR, TAKE ROPE, CLIMB LADDER, TAKE BOX). Lolita je tak spokojena, že chce princeznu provdat za svého ohydného syna. Rosellu zamknou do ložnice, ale Lolitín syn má v sobě přečes kus dobrého. Podstrčí princezné růži s klíčkem (LOOK ROSER? TAKE KEY). Princezna odemkne dveře (UNLOCK DOOR), sejde do místnosti se skříňkou, vezme si opět své věci (OPEN CABINET, TAKE ALL, CLOSE CABINET). Vystoupí opět do věže, zlatým klíčkem si odemkne, na Lolitu vystřelí Cupidův šíp (OPEN DOOR WITH GOLDEN KEY, SHOOT LOLITA WITH ARROW), na Lolitu však má šíp smrťáci účinek, Rosella ještě vezme z jejího kruhového talismanu (TAKE TALISMAN). V hradě ještě najde slepici a skříňku, ve stáji před hradem pustí na svobodu jednorožce (TAKE HEN, TAKE BOX, OPEN GATE). Vráti se pak zpět na hřbitov, skříňku vrátí do krypty (UNLOCK DOOR, CLIMB LADDER, DROP BOPX, CLIMB LADDER, CLOSE DOOR), dojde na molo, přeplave na ostrov, vejde do Genestina zámku, dá talisman Genestě (GIVE TALISMAN TO GENESTA) a... konec už vychutnejte sami.

Cpt. Vlada



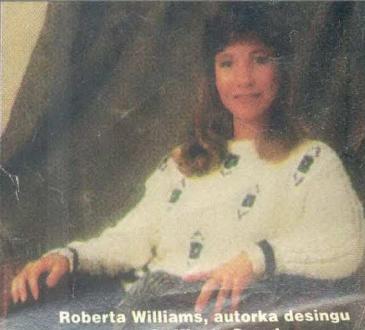
**Mnoho podivných míst vás čeká na
vaší cestě.**



Setkání s osobnostmi starých legend.



Zkoumejte opatrně. Některé věci se mohou přihodit pouze v noci.



**Roberta Williams, autorka desingu
serii King's Quest.**

level 1

END

St.

PRINCE OF P

Nejdůležitější jsou pro vás mapy a slovně proto pouze stručně k problémovým úrovním.

V **level 1** běžte stále doleva a skočte na loď. Pro rozehrání je to patřičně jednoduché. Po cestě lodí se proberete na pláži neznámého ostrova.

Běžte doleva a bortící se kameny proběhněte tak, aby pouze kámen se symbolem zůstal celý - otevřou se vám dveře do **level 2**.

Zde již začíná klasické procházení plošinek. Připomeňte si všechny potřebné pohyby - úkrok do strany aktivovaný držením Shiftu a daného směru,

skok s roz- během i bez roz běhu , apod. První vážný pro-

blém potkáte v **úrovni čtvrté**. Dostanete se na pro-

vazový most hlídaný nesmrtelným kostlivcem. Nemůžete mu utéci, protože by okamžitě šel a sešlápl plošinku na pravé straně mostu, která zavírá dveře v levé obrazovce. Všimněte si, že jakmile s kostlivcem bojujete v nejcitlivější, střední části mostu, most se utrhne a je po vás. Musíte s ním bojovat tak, aby vy jste byli vlevo (aniž by však doběhl sešlápnout plošinku) a v momentě, kdy se most utrhne, jste se mohli zachytit levého dřevěného okraje. Tento okraj zůstává po každém utržení stejně

daleko a můžete si tedy zapamatovat, kde v kritickém okamžiku musíte stát. Při boji toto krajní místo opatrně opouštějte smě-

level 2

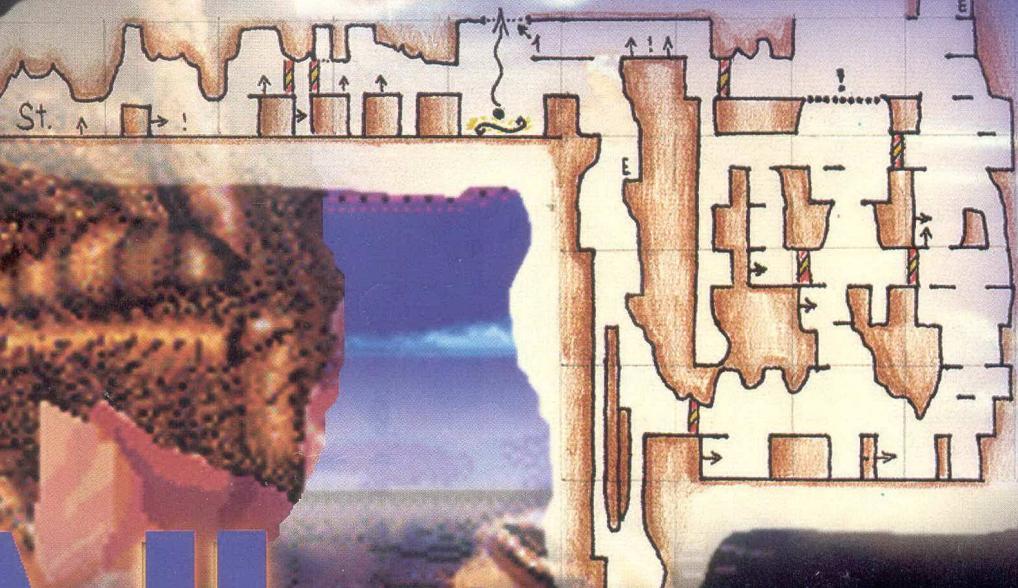
zmapoval

Andrey

St.

level 3

level4



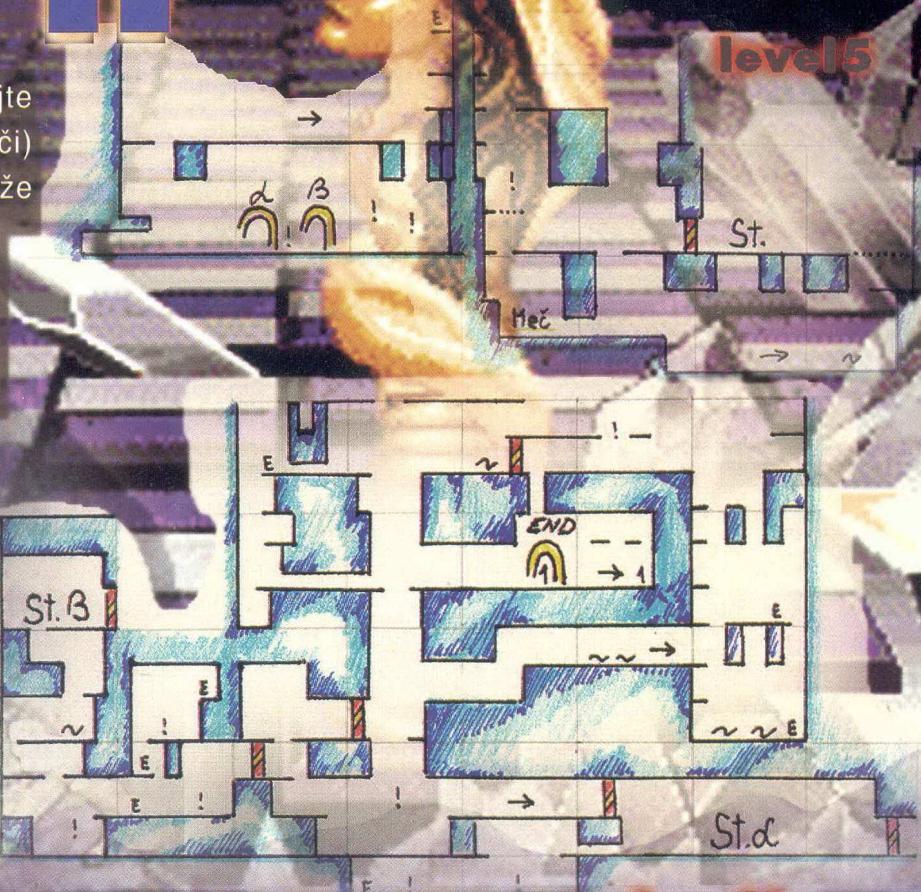
ERSIA III

rem vpravo. Až se most utrhne, udělejte rychle úkrok dozadu (při taseném meči) a střelou se zachytíte levého okraje. To, že vám upadne meč, je neodvratné, časem si najdete nový. Nyní běžte doleva (horem!), sedněte si na létající koberec a dostanete se do **level 5**. Pozor na hady - jejich uštknutí je smrtelné. Je lepší přeskakovat je z větší dálky. Skočíte-li přímo na hada, již vás neuštkne. Naopak, zabije vás i z větší vzdálenosti většinou v momentě, kdy se chystáte ho přeskocit. Občas narazíte na větší klubko hadů, kdy je dobré počkat, až některý z nich zaledze do země. Dále se naučte plazit držením dolů a směru. Vyloženě po bříše se princ plazí automaticky pouze v případě nutnosti. Podplazte tedy břit ve stěně, prolezte dírou a seberte meč. Souboje s létajícími hlavami nejsou tak obtížné, jak se na první pohled zdá. Nesmíte si je nechat přiblížit k tělu. Tato pátá úroveň končí dvěma východy, jejichž protějšky můžete vidět na mapě **level 6**.

6. Vyberte si ten, co vám lépe vyhovuje.

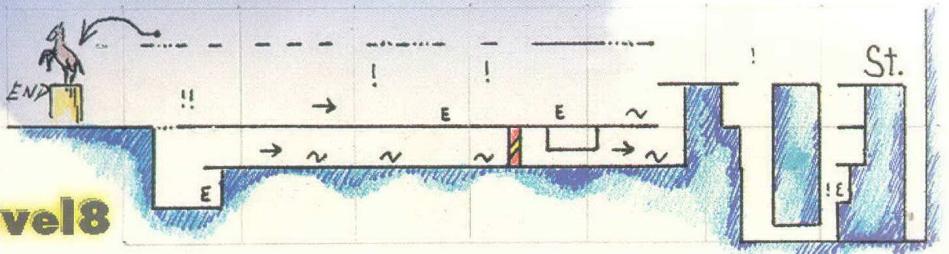
V úrovni 7 se musíte podzemím dostat mezi dvě silné mříže, kde leží pořádný meč. S jeho pomocí se probojujte rojem hlav doleva, do

level5



level6





level 8

level 8. A tady na vás čeká opravdová skákací lahůdka. Musíte proskákat po vratkých sloupech a plošinkách úplně doleva a skokem s rozběhem skočit na sochu koně. Je bezpodmínečně nutné, abyste si celou trasu slouporádkem prošli vždy nejdříve dolem a pobili hlavy, teprve poté se vraťte doprava a skákejte horem. Tady vám bohužel nemožu poradit, jediný špatný krok a hrajete úroveň znova. Mohu vás pouze povzbudit tvrzením, že jsem tuto překážku překonal asi na padesátý

level 9

pokus. Čeká vás slušné demo, snažte se.

Level 9 skrývá opět novou grafiku a nové nápady. Poměrně tuhé jsou zde souboje s ptako-hlavami, které vyžadují již úplné šermířské umění.

Tato úroveň se dá udělat velice jednoduše (tak trochu podvodem), prostě běžte doprava a postupujte podle trasy označené na mapě. **V desítce** jděte stále nahoru. Tahle zóna je hlavně na logiku a je poměrně složitá. Řešení je příliš komplexní, abych ho popisoval, musíte si na něj přijít. Připomenu vám pouze, že až budete nahoře nad propastí, musíte shodit uvolněnou plošinku. Kdesi dole se zmáčkne spínač. **Level 11** je možno vyřešit obdobně jednoduše jako devítka. Stačí jen dávat velký pozor na sešlapování (resp. na nesešlapování) plošinek a jít doleva, dolů a až nакonec doprava. Východ 2 se vám otevře vypitím lahve s džinem. **Úroveň**

12 je opět zákysová. Nejdříve si pákrát poskočte pro štěstí - kdo to neudělá má smůlu. Pravou část proběhnete bez problémů, přičemž dveře vlevo zůstanou otevřeny, pokud na plošince, která je otevírá, skolíte nepřítele. Levá část skrývá



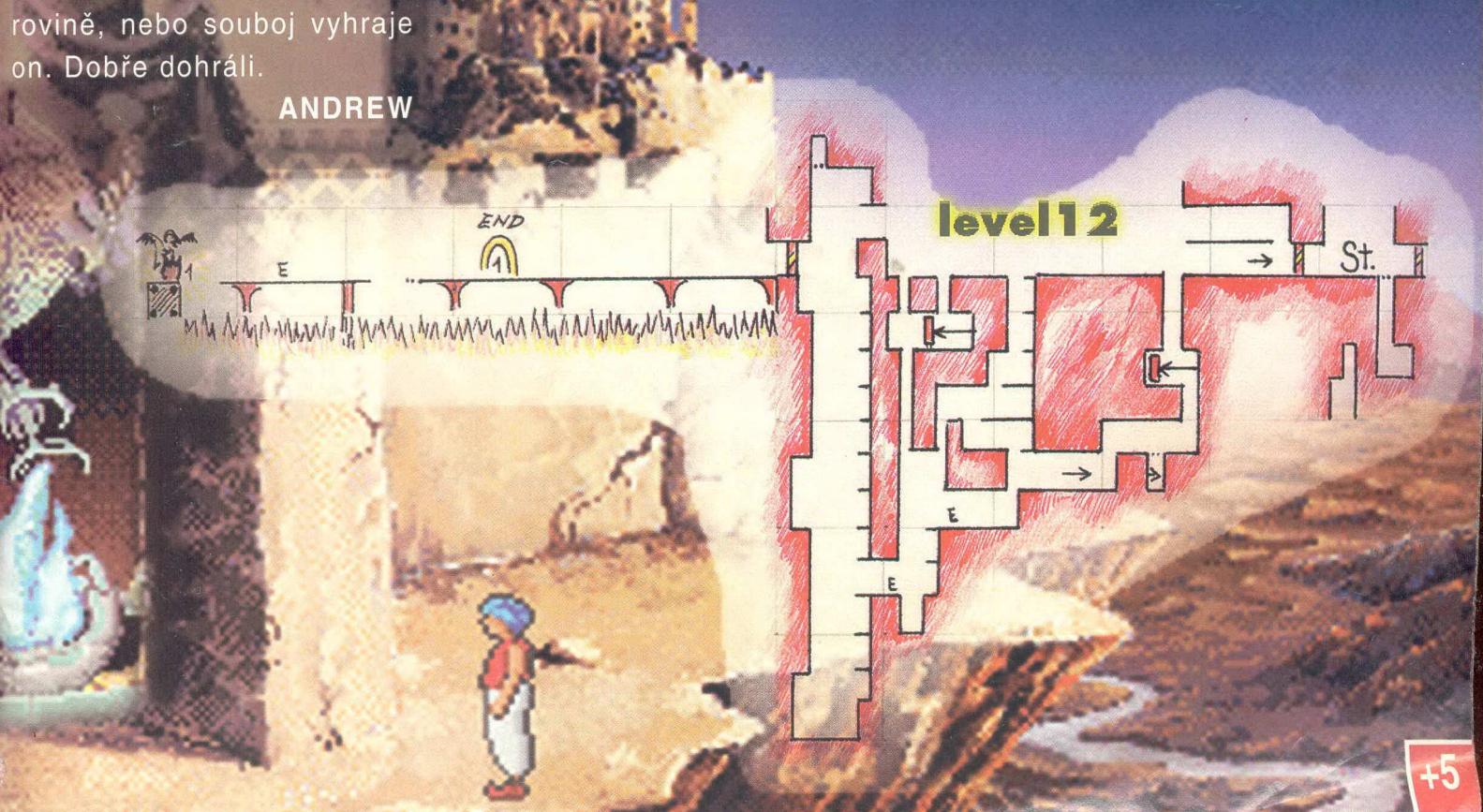
level 10

možno vyřešit obdobně jednoduše jako devítka. Stačí jen dávat velký pozor na sešlapování (resp. na nesešlapování) plošinek a jít doleva, dolů a až nакonec doprava. Východ 2 se vám otevře vypitím lahve s džinem. **Úroveň**

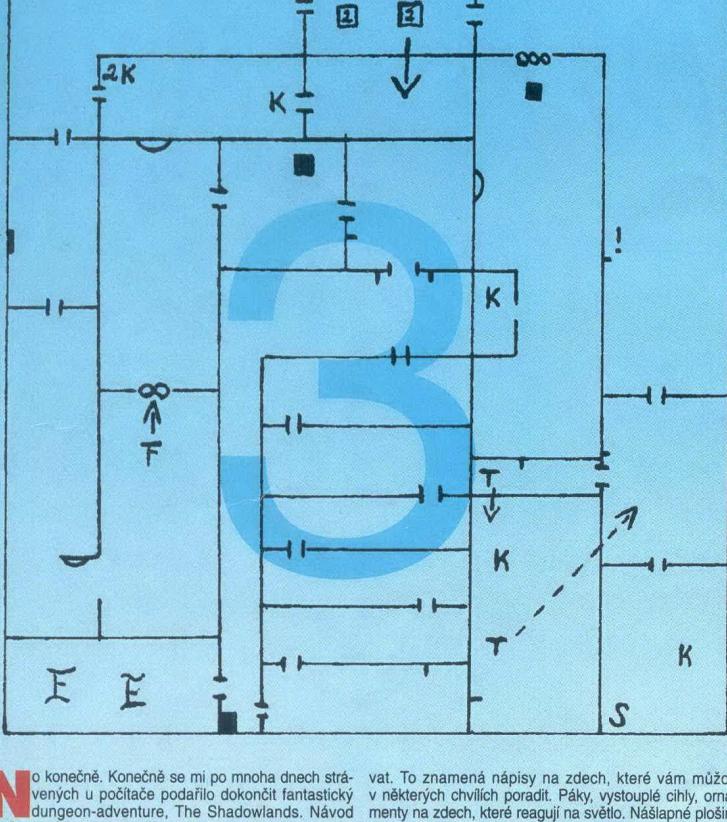
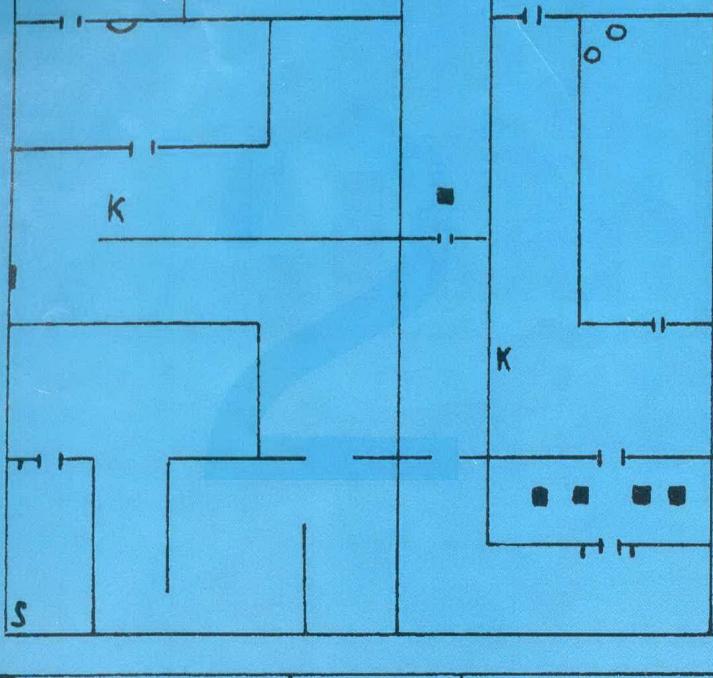
obrovské jatka. Na gobelínu zde uvidíte vyšitý pravdivý nápis „Kdo ukradne oheň, zemře“. Prosekejte se až úplně vlevo, zabijte posledního ptakohlava a opatrně bez rozběhu skočte ke svátemu ohni. V tomto momentě se vám vpravo otevřou dveře do poslední úrovně. To, že se otevřou bez jediného zvuku, bych s prominutím označil za svinstvo. Nevěřili byste, kolikrát jsem zoufale vlezl do ohně, nevěda, co dál.

Level 13 je poslední a je tuhá. Nemá cenu ji mapovat, není složitá lokačně. Musíte zabít svého protivníka, kterého uvidíte vpravo od šachovnice v pěti variacích. Vstupte do jeho obrazu a otáčejte se rychle doleva a doprava. Až chytíte jasným plamenem, vylezte nahoru a v trojrozměrném městě svého nepřítele zabijte ohněm. Pozor, nezůstávejte s ním déle v jedné rovině, nebo souboj vyhrajete on. Dobrě dohráli.

ANDREW



SHADOWLANDS



No konečně. Konečně se mi po mnoha dnech strávených u počítače podařilo dokončit fantastický dungeon-adventure, The Shadowlands. Návod jistě pomůže těm, kteří se hře beznaďně zakysli na vás, aby s protivníkem bojovali všichni tři bojovníci a jednoho dobrého čaroděje. Projde vás souborých boje vždy na to, aby s protivníkem bojovali všichni tři bojovníci. S kouzlenkem sblížíte všechny svitky - i ty, které nebudez zatím moci využít. Jakmile vás dosáhnete magic level 4, budeťte moci používat všechna kouzla. Každá postavička by měla něs maximálně dve truhly, mág pouze knity s kouzly. Po každém vyhraném třem souboji doporučují save. S pítm si nemusíte dělat starosti, fontán je tu dost a dost a s jídelm je to to samé. Stačí mit v zásobě dva tři kousky potravy. A ještě jednu dležíte upozornění. Není pravda, jak jsme psali v Excaliburu 11, že energie se dá libovolně přesouvat z předmětu do předmětu. Jde to pouze s předmětu do sebe a ze sebe do kouzlených svitků. Nikdy nevysávej energii ze zbraní. Do map jsem zakreslil pouze klíče. Ostatní věci si musíte najít sami. Málem bych zapomněl. V každém patře také najdete nejméně jeden klíč, který se nehodí do žádného zámku. Tyto klíče však budete potřebovat v levelu 11. Neztráťte je.

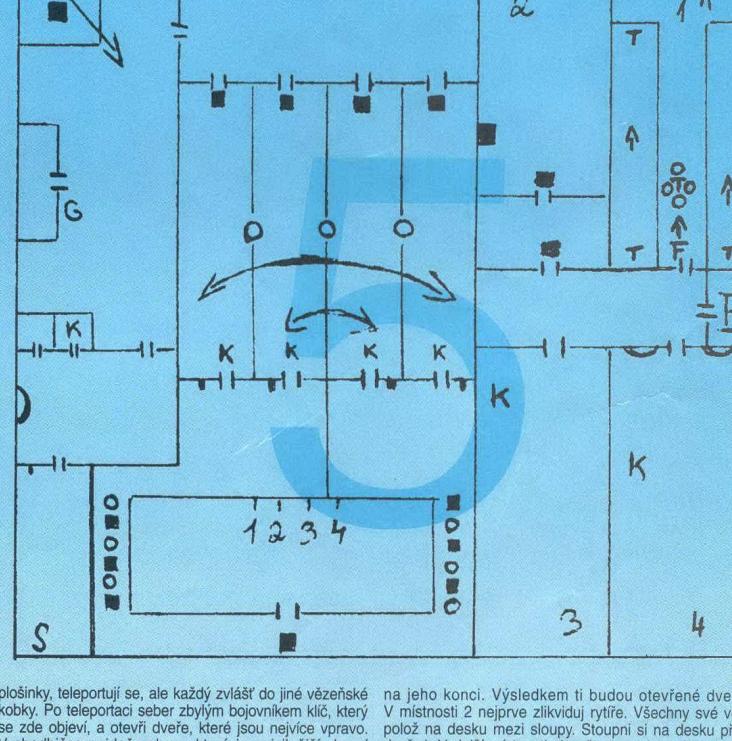
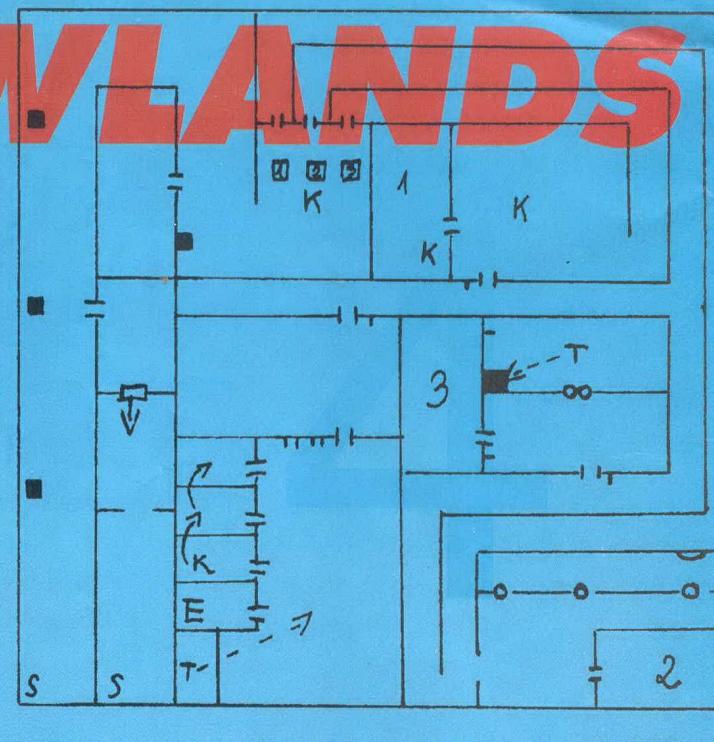
Level 1 - Jablčný sad. Posbírej všechna jablka. Bojovníky vyzbroj klacky a v pravém horním rohu seberuk. Vždy, jak najdeš lepší zbraně, okamžitě jí vyměň a stáru zahod. Projdi okolo hřbitova padlých hrdinů a ponor se do podzemí.

Level 2. Tomu patří se seznámit se základními problémy, se kterými se budete dřále setká-

vat. To znamená nápis na zdech, které vám můžou v některých chvílích poradit. Páky, vystouplé cihly, ornamenty na zdech, které reagují na světlo. Následně plošinky, díry v podlaží, klíče, zámky atd. V tomto patře není nic, co by stál za zmínku, a proto hru patře do levelu 3.

Level 3. Otevři dveře klíčem. Jedním bojovníkem zajdi do chodbičky, stiskni páku a teleport tě přenese do vedlejší kouzly. Seber klíč, stiskni páku a použij teleport. Otevři dveře a chodou dojdí až ke třem díram v zemi. Jednou postavičkou se postav těsně před prostřední a hod jakýkoliv předmět na nedalekou plošinku. Prostřední díra zmizí. Dojdí si pro klíč a otevři další dveře. Nyní postav dvě bojovníky na dolní plošinku a zbylé dveře na horní. Dolní dva se teleportuj do vedlejší místnosti a zároveň se otevřou dveře z místnosti první. Nyní se postav na plošinku v rohu patra. Teleportovaným bojovníkům se otevřou dveře. Zlikvidují dotírající potvory a klíčem, který po ní zbude, si otevři další dveře. Nezapomeň si z truhly vztí další dva klíče. Otevři dveře. Stiskni cihlu a otevřeš další dveře. Okolo ornamentu na zdi musíš projít ve tmě, to znamená bež louč. Před dvěma dírami postav kouzelníka a hod fireball směrem přes díry. Fireball osvít ornament a díry zmizí. Projdi až do chodby, kde jsou páky po obou stranách dveří. Nyní si můžeš zvolit dvě cesty. Bud prodej úzkou chodbou na konec a v jejím dolním rohu si stoupni na neviditelnou plošinku. Otevřou se pravé dveře a po stisknutí páky se otevřou i dveře levé. Nebo si pomocí pák otevře dveře do protilehlé kouzly, posbíráš páry zlatých mincí a zvýšíš si combat level. Osobně doporučuji první cestu. Až projdeš do poslední místnosti na pravé, vyděj se do levelu 4 horním vchodem.

Level 4. Podle mapy dojdí až ke třem následným plošinkám. Postav na každou z nich jednu postavu a to tak, aby zbyl nejménější bojovník. Jakmile postavíš své hrdiny na zdech, objeví se teleport, který vás vede do druhé strany. To samé opakuj na druhé straně. V místnosti se čtyřmi pákami stiskni první kouzleník druhou nejménější bojovníkem a zbytek ostatními. Kouzleníkem seber klíč, postav se zády ke dveřím a čelem k teleportu. Vhod do něj fireball. Musíš ho hodit maximálně rovně, aby proletěl levým koriandorem, pak pravý a osvítíš ornament



plošinky, teleportuj si, ale každý zvlášť do jiné věženské kouzly. Po teleportaci seber zbylým bojovníkem klíč, který se zde objeví, a otevři dveře, které jsou nejvíce vpravo. V chodbičce najdeš sekuru, která je nejménější zbraní v této hře. Pokračuj dál a zlikviduj nebezpečného minotaury. V truhle, která po něm zbude, nalezněš další klíč, kterým osvobodí prvního kolegu. Ještě si z kouzly vezmi další klíč a hru osvobodit další. U kouzly číslo 3 postav jednoho panáčka čelem ke studnám a druhým stiskni páku na zdi. Za studnami se na chvíli objeví teleport, do kterého musíš vhodit předmět. Pokud se ti to podaří, studny zmizí a ty stiskni další páku za studnami. Další člen je osvobozen. Posledního osvobodíš tehdy, jestliže zabilíš pomocí fireballu před kouzlem číslo 2 ohnivého muže. Pochopitelně, že kouzleník nesmí být uveden jako poslední. Se všemi členy se vrát do chodbičky mezi první a druhou kouzlenou. Klíčem z první kouzly si otevři dveře do jídelny. Páku si otevři další dveře. Zlikviduj minotaury a pomocí páku na zdi si presun klíč do nejbližší kouzly. Nemecká páku nejvíce napravo. Až sebereš klíč, otevři nejspodnější kouzlo a sejdi opět o jedno patro níž.

Level 5. Otevři první dveře páku a rychle projdi do další místnosti. Nyní te čeká první tuhý soubor. Po osvícení ornamentu na zdi se otevřou dvoje dveře naproti tobě. Tebe zajímá pouze pravá kouzla, kde musíš vymílat všechny ohnivé muže. Až zabilíš posledního, dostaneš klíč od dalších dveří. Nejménější systém je vždy vylákat pouze jednoho ohnivého muže, privátit ho fireballom a pokud to přejízde, musíš ho dodělat ručně. Až zvítězíš, otevři dveře a pokračuj dál. Na konci hřbitova teleportuj jednoho člena do vedlejší místnosti a sešlápni s ním následnou desku. Seber za stěny louč a hod ji do pravého dolního rohu. Objeví se teleport, který se dostaneš ven. Nyní se musí tvá skupina rozdělit. Každý člen té skupiny musí projít na konec chodbičky a zlikvidovat nepríteli, ze kterého vypadne klíč. Klíče si prohodte pouze mezi dvěma prostředními chodbami. Pomocí pák osvobodí ostatní. Ve dvouči postupuj tak, že jedna sešlápnou desku a na druhé straně zmizí díra. To samé opakuj na druhé straně. V místnosti se čtyřmi pákami stiskni první kouzleník druhou nejménější bojovníkem a zbytek ostatními. Kouzleníkem seber klíč, postav se zády ke dveřím a čelem k teleportu. Vhod do něj fireball. Musíš ho hodit maximálně rovně, aby proletěl levým koriandorem, pak pravý a osvítíš ornament

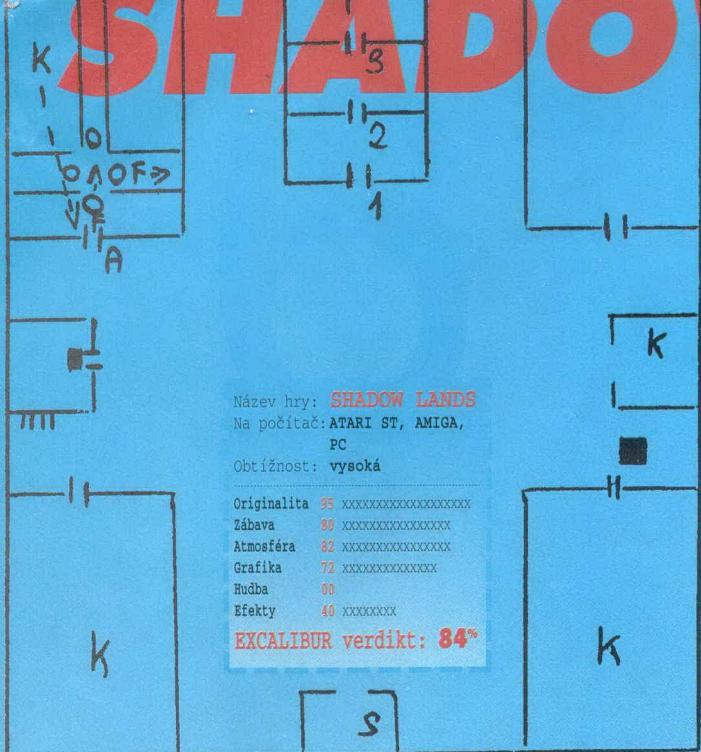
na jeho konci. Výsledkem ti budou otevřené dveře. V místnosti 2 nejprve zlikviduj rytíře. Všechny své věci polož na desku mezi sloupy. Stoupni si na desku před dveřmi. V další místnosti si opět stoupni na desku a jsi venku. Místnost 3. Sundej všechny louče ze zdi a odhodlej, aby neosvítlovaly stěny. Nejlepše bude, když je zhasnou. Seber klíč. Místnost 4. Seber klíč a před oba ornamenty polož louč. V chodbičce použij všechny tři klíče

zde dál.

Level 6. Jdi do místnosti vpravo nahoru a stiskni páku. Otevře se dveře 1. Nyní jdi bez světla do místnosti pod ní, zabil minotaura a z truhly vezmi klíč, kterým otevřeš dveře A. Otevři dveře A a hod fireball přes díru. Pokud to uželás, přesně, díra před tebou zmizí. Nyní vhod fireball do podélého chodbičky a objeví se klíč, kterým otevřeš dveře 2.

Level 7. V bludišti se orientuj podle mapy. Seber oba dveře a dojdí stisknout páku A. Pomoci klíči si otevři cestu k východu v pravém dolním rohu a nezapomeň se dostatěně zásobovat masem, psú je do prostoru po všechny. **Level 8.** Jdi chodbou nahoru a hod jakékoliv tři mince na desku pod fontánou. Vrat se zpět a dvěma dveřmi projdi do Zodiak room. Nyní musíš postavit dvě postavy na jedno znamení zvěrokruhu a jednou postavou můžeš přejít přes jednu desku, anží by si byl teleportován zpět. Na znamení stoupaj v tomto pořadí: Aries, Taurus, Aquarius, Gemini, Pisces, Capriorn. Seber klíč. Otevři první část dvouči dveří a projdi do další místnosti. Postav jednoho bojovníka bez včely na desku na konci místnosti. Kouzleníkem na něj z druhé strany hod fireball. Ten uprostřed otláče exploduje a cesta dál je volná. Zmáčkní páku před dírami a do vzniklého teleportu vhod další fireball. Po jednom projdi komplexem dír, v chodbičce vlevo zlikviduj hada a zmáčkní tlačítko na zdi. Dej se napravo. Nyní si můžeš použít pák včely, ale nevhazuj mince do třetího oto-

SHADOW LANDS



Název hry: **SHADOW LANDS**

Na počítač: ATARI ST, AMIGA,

PC

Obtížnost: **vysoká**

Originalita 95 XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava 80 XXXXXXXXXXXXXXXXXX

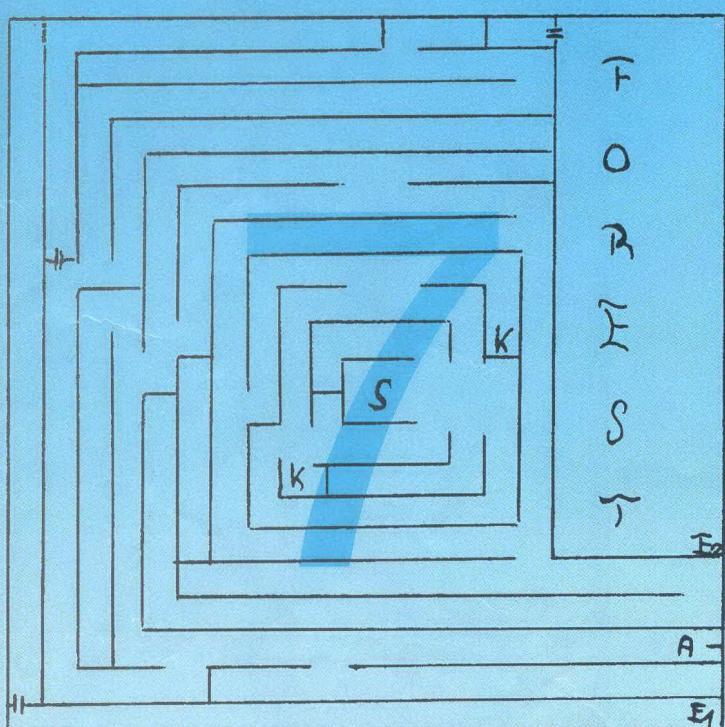
Atmosféra 82 XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika 72 XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Hudba 80 XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Efekty 40 XXXXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdit: 84%



ru. Vezmi louč a osvít všechny stěny s hieroglyfy. Jestliže to uděláš pořádně, najdeš čtyři klíče a můžeš jít dál. V místnosti se třemi deskami polož svému nejlepšímu bojovníkovi všechny věci na zem a zbylými se postav na desky. Bojovníkem, kterého jsi odstrojil, projde a vedeš místnosti a se slápní desku. Zmáčkní tláčítka na zdi a loučí zabíj minotaury. Seber dva klíče z truhly a jedním si otevři cestu ven. To samé udělej s druhým minotaurem. Zbylé klíče použij na zámky u schodů. Objeví se teleport. Naházej do něho nejprve všechny věci a potom teprve teleportuj zbylé tři postavy. Jestli chceš, můžeš se sjet podvat ještě do místnosti pod tebou, anebo rovnou do dalšího levelu.

Level 9. V první místnosti umíst figurky do rohů šachovnice. A potom se pokus co v nejkratším okamžiku zmáčknout všechny čtyři desky najednou. Ve druhé hod' zapálou louč do jedné z dír. Ve třetí zhasni obě louče. Ve čtvrté hod' fireball do teleportu nejdřív vpravo. Díra zmizí a zde zůstane. Nyní dojdí příčnou chodbou až před díry, kde je napsáno fire right. Do uličky za dírami hod' fireball co nej- přesněji. Postav svoji skupinu těsně před díry. Po explozi na konci uličky se skupina přes díry teleportuje. Nyní běž k znamení na zdi 1. Pomoci neviditelným teleportům se přesuň ke čtyřce. Seber K1 a jdi uličkou dolů. Otevři dveře X a seber K2. Pomoci teleportům se přesun až k číslu 6. Na desku za dírou hod' nějaký předmět a díra zmizí. Tímto způsobem se propracuj až na konec uličky. Otevři dveře Y. **Level 10.** Stiskni páku uprostřed chody. Po otevření dveří stiskni tláčítka na zdi v křížní chodbě. Otevřou se zdi do horních dvou místností. V místnosti vlevo si pomoci desek přivolej oba dva klíče. V místnosti napravo otevři kobku a stoupni si na neviditelnou desku do pravého horního rohu. Otevřou se stěny do dolních dvou místností. Jdi vlevo, nahoru a pak podél zdi. V uličce, na kterou narazíš,

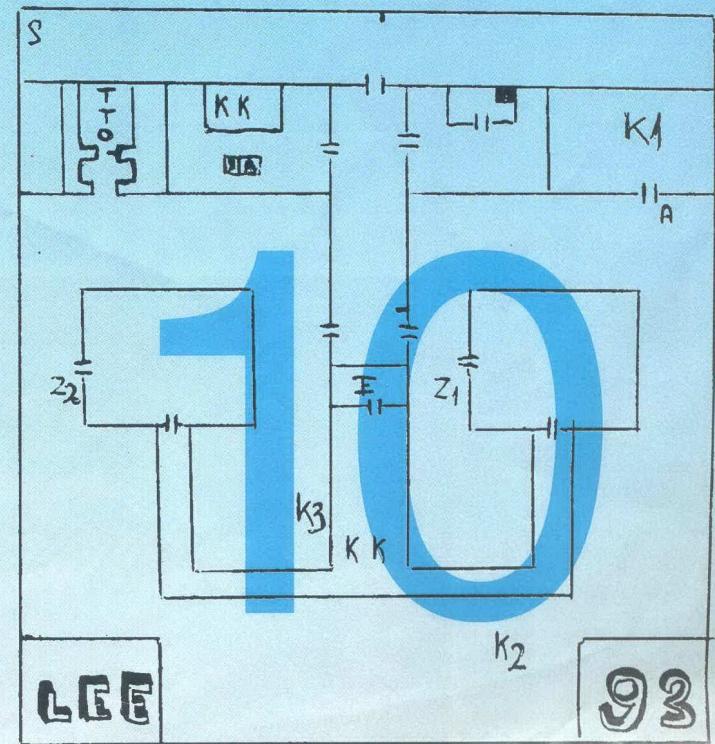
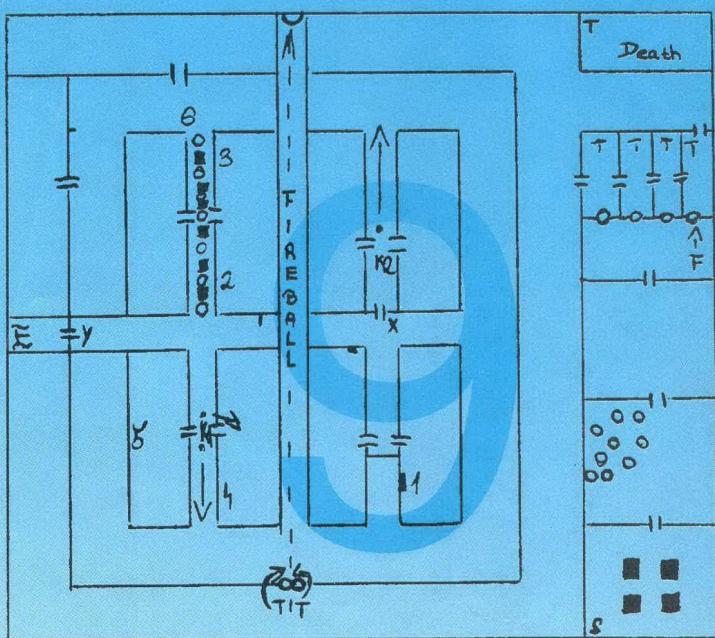
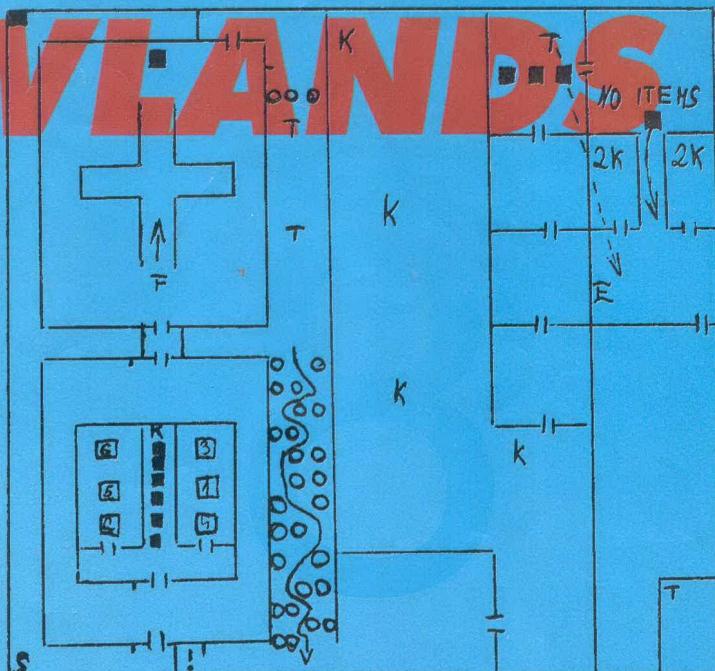
postav jednoho bojovníka k páce. Kouzlenkem vhoď do uličky fireball a v tomto okamžiku stiskni páku. Na malou chvíli se objeví teleport, do kterého se musí fireballlem trefit. Jestliže se ti to podaří, otevřou se dveře A. Za dveřmi A najdeš v truhle K1, kterým otevřeš bud Z1, nebo Z2. Řešení pro Z1. Seber K2 a spolu s K1 otevří Z1. Nyní potřebuješ 3 zlaté mince. Až je vhoď do vzniklých otvorů, chvíli počkej. Řešení pro Z2. Seber K3 a spolu s K1 otevří Z2. Zde potřebuješ položit 2,5 kg. Až už zvolíš jakoukoliv cestu, zlikviduj v chodbičce dva Anubie. Z klíčů, které po nich zbudou, si otevři cestu do levelu 11.

Level 11. Nyní se ukáže, kolik máš u sebe klíčů, o kterých jsem mluvil v úvodu návodu. Jestliže jich máš 5 a více je to OK. Potřebuješ jich sice 7, ale ze dvou nepráptí, na které po cestě narazíš, dva vypadnou. Ted se hezky probojuj z místnosti do místnosti a před teleportem seber klíč. Vstup do teleportu. Objevíš se v levelu 7. Otevři dveře a lesem projdi až ke schodům do levelu 12.

Level 12. Do levelu 12 doporučuji vyslat pouze jednoho bojovníka. Level 12 je pouze jakási jeskyně, která obsahuje asi 8 ohnivých mužů a několik minotaury, kteří se motají okolo výchozího teleportu. Vstup tedy bojovníkem do jeskyně a choď okolo ohnivců a minotaury, dokud se většina z nich vzájemně nezabije. Potom postupně po jedné postavíšce vstup do teleportu na konci jeskyně.

Level 13. Poslední level. V chrámu musíte najít Overlorda. Poznáte ho podle kapucy. Fyzicky ho nezabijete, ale stačí se šikovně schovávat za sloupy a Overlord se fireballama zabije sám. Klíčem, který na něm zbuduje otevří místnost s kruhem a je to. Světlo se opět navrátilo do země stínů.

PS: Nyní hrájí volné pokračování této hry Shadowlands. Nevím k čemu slouží oživováč, ale hlavní problém je v tom, že v levelu 6 nemůžu najít výlah do levelu 7. Poradí s ním někdo?



N a mnoha počítacích se usídlil nový démon - SID MEIERS CIVILIZATION. Civilizace je vynikající strategická hra, ale je dosti složitá. Proto vám chci předat své zkušenosti.

Důležitou roli hrají terénní typy. Každý políčko má určitou zemědělskou kapacitu (symbol obilních klasů), výrobní kapacitu (štítů) a obchodní hodnotu (úlopríčné šípky). Pro začátek doporučuji prostudovat si Terrain types v Civilepedii (Alt + C). Tam také zjistíte, že některé terény značně zpomalují pohyb (Movement cost) nebo zvyšují obrannou hodnotu (Defence bonus).

Nyní k jednotkám: jednotka Settlers může zvyšovat zemědělskou hodnotu (Irrigation), zvyšovat výrobní hodnotu (Mines) nebo může měnit typ terénu (Change to..). Dále výrazně zvyšuje pohyblivost jednotek a obchodní hodnotu políček výstavbou silnic (Roads). Po objevu vlakové dopravy můžete rychlosť vašich silnic předčít výstavbou železnic (Railroads). Silnice přes řeky budete moci stavět teprve po vynalezení technologie mostu (Bridge building).

Jednotkou Settlers také zakládáte města. Řídíte je pomocí City Status Screen (stiskněte TAB a najedete si na některé vaše město). Zmíněná obrazovka obsahuje okénka: City resources informující pomocí symbolů o kapacitě města a Food storage - zásoby jídla. City Status Screen dále ukazuje okolí města a jeho osídlení vaším obyvatelstvem a výnosy pozemků.

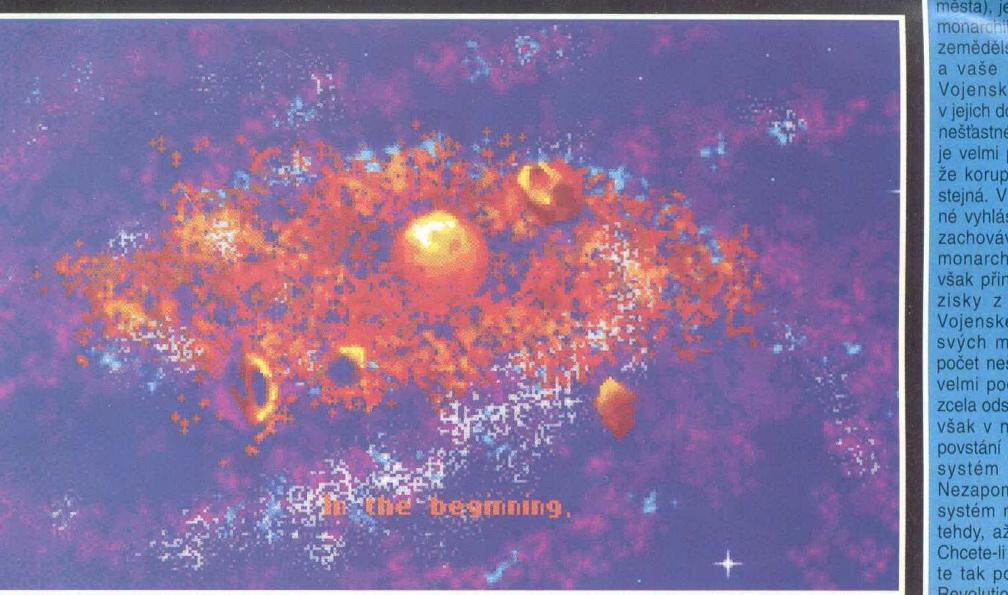
Klávesou P můžete měnit rozmístění obyvatel kolem vašeho města. Pokud ve městě nastane nespokojenost Civil Disorder (počet nešťastných překročí počet spokojených lidí ve městě), vylidněte některou oblast a vytvořte v ní skupiny bavící, tzv. "kytaristy", kteří zvyšují všeobecnou spokojenosť. Tyto kytaristy můžete také pomocí kláves 1,2,3.. (podle počtu bavících) měnit na výběr daní či vědecké. Zvýšte tak finanční či vědeckou kapacitu města.

Na informační obrazovce dále vidíte, které stavby ve městě stojí. Pokud se dostanete do finanční tísni nebo některou z vašich staveb již nepotřebujete, pomocí klávesy S ji můžete prodat.

Pod nápisem INFO vidíte, které jednotky jsou ve městě přítomny, můžete je aktivovat klávesou A. Tlačítkem C (Change) si můžete vybrat, co chcete ve městě vyrábět. Pokud vyráběnou jednotku či stavbu potřebujete nalehavě, sťačením B si ji můžete koupit. Rychlosť výroby ve městě je dána výrobní kapacitou (počet štítů). Pomocí City Status (F1) se dozvítíte, jak jste ve vašich městech daleko s výrobou, jaká je produkce a spotřeba potravin, atd.

Finanční výnosy vašich měst jsou rozděleny do třech oblastí: Luxuries ovlivňuje počet šťastných a nešťastných lidí, Taxes jsou příjmy z daní do státní pokladny a konečně Science je přínos z vědeckého bádání. Trade Advisor (F5) vám mimo jiné oznámi, jaký je celkový příjem (Total Income), celkové náklady (Total Cost) a kolik období (Turns) vám trvají vědecké objevy (Discoveries). Klávesami <+> a <-> rozdělujete peníze mezi těmito sférami. Jejich rozdělení je zobrazeno trojicí čísel vedle letopočtu. V City Status Screen také vidíte, kolik peněz jde ve městě na luxus (symbol diamantu), jaká je finanční kapacita města (zlaté mince) a vědecká kapacita města (symbol žárovky).

Každá vojenská jednotka je materinským městem zásobována potravinami. Pokud jsou ve městě zásoby vyčerpány, jednotka zanikne. Abyste tomu předešli, můžete jednotku převelet



Civilization

do jiného města - najedete s jednotkou na dané město a stlačte H. Od této chvíle jednotka patří zvolenému městu. U každé jednotky jsou uvedeny tři hodnoty: útočná hodnota Attack, obranná schopnost Defence a pohyblivost Movement Rate. Bývají uváděny ve zkratce, například: LEGION: A.D.M 3.1.1 (tj. legie má útočnou hodnotu 3, obrannou 1 a pohyblivou 1). Jednotce můžete vydávat rozkazy z Order Menu (Alt O). Příkaz stráž (Sentry) způsobí, že jednotka zůstane na místě a probudí se, pokud se přiblíží nepřítel nebo pokud ji sami aktivujete tlačítkem Tab. Zadáte-li příkaz k opevnění (Fortify), obranná hodnota jednotky se zvýší o 50%. Po vynalezenu Construction můžete pomocí Settlers na důležitém místě postavit pevnost (Fortress). Obranná hodnota jednotek v pevnosti se zdvojnásobuje. Je nezbytné mít v každém městě jednu, lépe však dvě nebo tři opevněné jednotky. Pro tento účel jsou vhodné hlavně jednotky Phalanx, později Musketeers a nakonec Riflemen. K dobývání nepřátelských měst se hodí Catapult, Kanon, Armor, Artillery a Bomber. Přistavní města můžete ostřelovat z lodi. Je dobré držet u důležitých měst tzv. jednotku aktivní obrany, která musí být rychlá s vysokou útočnou i obrannou hodnotou. Vhodné jsou Charriot, Knights a Armor. Pokud by se blížil nepřítel, napadněte ho touto jednotkou dříve, než zaútočí na vaše města. Pokud by v moderní době některé houževnaté město odolávalo vašim útokům,

sáhněte, když budete moci, po jaderných zbraních. Úder Nuclear spojehlaví zničí všechny jednotky ve městě a v jeho bezprostředním okolí. Mějte proto kousek od města připravenu nějakou pozemní jednotku, která město obsadí. Znečištění v okolí města můžete odstranit jednotkou Settlers z Order menu (Clean Up Pollution). Po každé atomové explozi se zvýší globální teplota, kterou signalizuje kolečko poblíž letopočtu. Může být žluté, červené, při nejhorším stavu je černé - další výběr by znamenal ekologickou katastrofu a vyhynutí lidstva.

Stavby, které můžete stavět ve městech, se dělí do třech kategorií. První (City Improvements) jsou budovy na vylepšení města, které vyžadují peníze na údržbu (Maintenance Cost). Z nich např. knihovna (Library) zvyšuje vědeckou kapacitu města o 50%. Chrámy, katedrály a Koloseum (Temple, Cathedral, Colosseum) zvyšují luxus - více šťastných lidí. Sýpka (Grannary) potřebujete k zabezpečení dalšího růstu města, ale je zde i mnoho dalších staveb. Další kategorie tvoří divy světa (Wonders of the World). Tyto stavby nepotřebují žádné náklady na údržování, ale jejich budování trvá poměrně dlouho. Navíc každý takový div může být na světě pouze jeden a některé z nich mají omezenou účinnost do určitého objevu.

Velmi zajímavá je Velká knihovna (Great library) - dává vám k dispozici jakýkoli vědecký objev, který vlastní alespoň dva cizí náro-

dy, ale její funkčnost končí s objevem univerzity.

Až do vývoje střelného prachu (Gunpowder) vám budou všechny ostatní národy nabízet mír. V tomto relativně klidném období můžete vybudovat Velkou zed (Great wall).

Po vyuvinutí počítačů (Computers) můžete vybudovat program SETI, který zvyšuje vědeckou kapacitu všech měst o 50%. Třetí skupinou staveb jsou kasárny (Barracks) umožňující shromažďovat veteránské jednotky. Avšak pozor, s vývojem střelného prachu a hořlavin (Combustion) kasárny zastavují. Zmizí z vašich měst a vy je musíte postavit znovu. Do této skupiny staveb patří ještě palác jako symbol metropole a centralizované říše. Samozřejmě, že v Civilizationu existuje ještě celá řada dalších staveb, jejichž význam se můžete dozvědět v Civilepedii. Zvolte-li si zde některou z položek, na první stránce se vám objeví rozsáhlé poučení, jaký význam mála která stavba či vojenská jednotka v historii lidstva a teprve na další stránce uvidíte krátkou informaci o významu v této hře.

Východízim politickým systémem (Government) je despotismus. Je vhodný pro začínající civilizace a pro čas expanze a válek. Vojenské jednotky přitomně v jejich materinských městech sice zvyšují počet šťastných lidí, ale výnosy jsou malé, také výroba i produkce potravin upadá. Jakmile se vaše města přiblíží velikostem 5 - 6 (číslo na políčku každého

Názvy her: Civilization
Firma: Microsoft
Rok výroby: 1992
Typ hry: strategie
Na počítač: Amiga, PC, Atari ST
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita	80	XXXXXXXXXXXXXX
Zádoba	76	XXXXXXXXXXXXXX
Prostředí	79	XXXXXXXXXXXXXX
Grafika	66	XXXXXXXXXXXXXX
Hudba	68	XXXXXXXXXXXXXX
Efekty	--	

EXCALIBUR verdikt: 74%

Poznámka: Civilization doporučujeme pokročilejším hráčům.

města), je vhodné změnit režim na monarchii. V monarchii se zvyšuje zemědělská i průmyslová výroba a vaše města rychleji rostou. Vojenské jednotky přitomně v jejich domovském městě redukují neštastné a naopak. Komunismus je velmi podobný monarchii s tím, že korupce je ve všech městech stejná. V dobách míru je prospěšné vyhlásit republiku. Tento režim zachovává zvýšenou produktivitu monarchie či komunismu, navíc však přináší daleko větší finanční zisky z osídlených pozemků. Vojenské jednotky přitomně ve svých městech však nesníží počet neštastných. Demokracie je velmi podobná republice, ovšem zcela odstraňuje korupci. Pokud by však v některém městě vznikla povstání a zmatky (Civil disorder), systém se vrhne v anarchii. Nezapomeňte, že nový politický systém můžete ustanovit teprve tehdy, až jej promyslí vaši vědci. Chcete-li svůj systém změnit, učiněte tak pomocí revoluce (Alt G - Revolution).

Svět v Civilizationi samozřejmě neobýváte sami, ale jsou tu i ostatní národy a barbaři, kteří o sobě dávají vědět dosti razantní způsobem. Ke kontaktu s ostatními civilizacemi slouží diplomacie. Jednotkou diplomátů můžete podplatit a převést na svou stranu nepřátelskou vojsku. Jsou tu však i jiné možnosti. Nejdříve je dobré založit v cizím městě velvyslanectví (Establish Embassy). Pak již budete pravidelně informováni o nových technologiích, které v tomto státě budou objeveny, o změnách státního systému a o cizích zahraničně - politických aktivitách. Po stisknutí klávesy F3 se vám objeví stručná informace o státech, v nichž máte ambasádu a po stlačení čísla jim přidělené (např. INFO 03) získáte další podrobné informace. Dozvítě se finanční situaci zvoleného státu (peníze jsou označeny symbolem kroužku) o vztazích s jinými státy a získáte obraz o jejich panovníkovi. Dále můžou vaši diplomati provádět v cizích městech sabotáž, inciovat vzpoury, zkoumat město (objevit se City Status Screen) nebo krást technologii (tento krok je porušením míru). Vyslanec se může také sejít s panovníkem (Meet with King). Silné civilizace jsou ochotně uzavřít s vám mírovou smlouvu jedinou za určitý obnos. Pokud tuči částečně nemáte, vypoví vám bez milosti válku. Některé malé, ale bohaté republiky můžete využívat jako dojnoru krávu. Uzavřete s nimi mírovou smlouvu a na konci jednání s panovníkem si zvolíte větu "Demand Tribute for our Patience". Jejich země vám poté obvykle zaplatí několik stovek zlatých za vás práťelský postoj. Větou "Have a Military proposal for you" si můžete zajistit (za několik tisíc zlatých) útok vašeho spojence na některého z nepráťel. Když vám vás vyslanec oznámi, že některá mocná sousední říše změnila náhle systém z republiky na monarchii, komunismus, či despotismus, s největší pravděpodobností můžete očekávat její agresi. Jestliže nepráťelské zemi zasadíte atomový úder, značně jí tím vystrašíte a můžete očekávat ochotu k uzavření míru.

Prostřednictvím jednotky Caravan můžete zakládat obchodní cesty do měst vašich i cizích. Cílové město musí být od materinského města karavany vzdáleno alespoň 10 políček. Kromě okamžitého výdělku tím založíte obchodní cestu, která zvýší finanční, vědecké či luxusní kapacity ve městě, z něhož karavana pochází. Karavany můžete také poslat do města, ve kterém budujete Div světa, výsledkem bude výrazný pokrok ve stavbě.

Rady sebral a sepsal Šemík

Kapitola 1

Terror v džungli

Jason Roberts jede na začátku na parkoviště a vystupuje ze svého auta. Cesta jej vede do budovy Allisterových laboratoří. Před jeho dveřmi sedí Darlene, sekretářka. Jason si s ní popovídá, dozvědí se, že má jít k šéfovi. Mr. Thornick mu řekne o zmízení jeho bratra v džungli. Po rozhovoru se Jason vrátí autem do svého bytu, kde sebere nůž na papír, a otevře s ním balíček na zemi. Vezme si na zemi ležící dopis.

Kapitola 2

Tajný kód

Jason otevře dopis, je od Allena. Bratr piše, že Jason kvůli přesným informacím potřebuje Allenovy podklady a mikrofilm. Dopis obsahuje navíc tajný kód, který se dá přečíst zvláštním prstenem. Jason sebere ještě klíč, který najde na zemi. Protože v bytě není nic dalsího, co by jej zajímalo, odjede zpět do laboratoří. Ve své kanceláři otevře klenot, vezme z ní krysu, z prostřední skříňky vyndá láhev alkoholu. V chodbě pustí krysu na Darlenin psací stůl, načež sekretářku s kříkem uteče. Z malé skříňky nad psacím stolem vezme dva klíčky - levý a prostřední z dolní řady. V Allenově kanceláři najde cívku s filmem, šípku na hráni a nad skleněnou vitrínou foukačku amerických Indiánů. Vlevo vpředu je kniha, ve které si přečte návod na nápoj lásky amazonských Indiánů. Jason dále stáhne promítací plátno, cívku s filmem založí do promítáčky a prohlédne si film. S nalezeným klíčem otevře skříňku, ve které najde magnetofonovou pásku, klíčkem otevře skleněnou vitru, vezme láhev s jedem. Na okně leží Allenův deník, který si Jason otevře a přečte. Zpátky ve své laboratoři smichá alkohol s jedem, pak zapne Bunsenův kahan a směs zahřívá, dokud se neobarví do zeleně. Šípku šípky namočí v zeleném nápoji a vloží ji do foukačky. (pozn. trvalo mi pěknou chvíli, než jsem přišel na jeden trik hry - míchaný látek, máčení šípky apod. se provádí přenosem předmětu na předmět v batohu, jinak to prostě nejde!). Před svou kanceláří vezme z věšáku první ramínko vpravo a odejde na parkoviště. Klíčem otevře kufr Darlenina auta, odtud si vezme páčidlo a velké pákové kleště. Pak si sedne do auta a ojedete do svého bytu, který mezičím někdo pěkně zdevastoval. Na magnetofonu, který překvapivě funguje, přehraje pásku a dozvědí se tak tajný kód k sejfu v Allenově kanceláři. Na židlí se blýská dekodovací prsten, který si odnese. Zpátky v Allenově kanceláři sundá terč na šípky ze zdi, pomocí kódů otevře sejf, uvnitř je 1000 dolarů. Na chodbě pak otevře dvojitě dveře vlevo od podivného stroje. Venku vyleze na strom a pomocí foukačky vystřílí na stráž. Pákovými kleštěmi přeštipne drát u odpadkového koše. Teprve pak vezme klíč, který leží na zemi vedle bundy, projde branou a klíčem otevře dveře ve skále.

Kapitola 3

Kovový robot

Jason si prohlédne B.O.B. - kovového robota, vyjde znova ven, vezme si odpadkový koš na hlavu a vrátí se. Robot odejde. Pákou otevře dveře, páčidlem vylomí zásuvku vpravo dole a vezme si mapu, kompas a mikrofilm. Tak a teď zpět do kanceláře. Cestou zaregistrouje, že je otevřená kniha, ideální příležitost přečíst si mikrofilm. To se ale vůbec nelíbí

knihovníci slečně Mortonové. Ta Jasonovi ráději vypráví o své stříbrnějící se zapomětlivosti. Jason odchází na parkoviště, pomocí ráminky otevře modrobílé auto slečny Mortonové, rozsvěcuje světla, auto předpisově zamýká, slečně Mortonové přátelek sděluje, že ji svítí světla. Ta poděkuje a spěchá ven, světla vypnout. Jason využívá situace a na prohlížecce se podívá na mikrofilm. Jistí Hans Stroheim hledá poslední amazonské tajemství - zvláště velké smaragdy. Jason nastupuje do auta a odjíždí na letiště.

Kapitola 4

Pronásledování

Na letišti v Cuzcu sebere Jason pumpičku na kolo, otevře dveře nákladního auta a vezme si cigarety a kanystr. V letištní budově si

kantiny (budova vlevo vpředu). Pohovoří s osobou za pultem. telefon je blokován El Locem v hotelu (jiná budova). Na pultě leží nůž, kterým Jason rozseká pepřové lusky na drobno, ty pak zamíchá El Locovi do jídla. Poté odejde z kantiny a hned se vráti. Protože hosté odešli, vezme si Jason z prvního stolu drobné a sýr, na druhém stole pak leží zapalovač, který se taky může hodit. Jason vydě ven a může jen obdivovat výsledek svého snažení. Rovnou do hotelu a k telefonu.



Amazon

Amazon guardians of Eden

Firma: Access
Rok výroby: 1992
Typ hry: adventure
Na počítač: PC
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 7 MB HD

Originalita	70	XXXXXXXXXXXX
Zábava	82	XXXXXXXXXXXX
Prostředí	79	XXXXXXXXXXXX
Grafika	70	XXXXXXXXXXXX
Rudba	70	XXXXXXXXXXXX
Efekty	62	XXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: **69%**

promluví s José Cortesem. Ten ale dá informace jen za úplatek, Jason mu dá něco ze svých dolarů a dostane za to červenou kartu. (POZOR - během hovoru je nutno zmáčknout i ikonu OFFER) Jason vejde do Green monkey a pohovorí s barmanem, ukáže mu červenou kartu (opět OFFER) a dostane tip, že si má popovídávat s pilotem. Ten je ochoten vzít Jasona do Rio Blanca. V letadlo si Jason ihned vezme na zemi ležící padák, protože později by na to nemusel mít čas. Následuje prekerní situace, která ústí v kapitolu 5.

Kapitola 5

Boj proti osudu

Protože rozhovor s pilotem k ničemu nevede, jede Jason až ke klenotu a čeká. Po nové výzvě se pilot zvedne a popojde o krok dopředu, Jason otevře klenot a teď jede o čas. Pilot je pryč a letadlo se řítí k zemi. Ke všem smůle jsou i dveře do pilotní kabiny zablokovány. Jason přiváže padák ke dveřím a nastálým trhem se dveře otevřou. V kokpitu Jason zatáhne levou rádici páku zpět, tři červené pásky dozadu a zmáčkne šedou páku vlevo od rádící páky dolů. Stroj začíná klesat a opět jede o čas. Vepředu Jason otevře bednu a v ní krabici, vyndá nafukovací člun, nafuknou jej pumpičkou na kolo hodí jej do vody. Ve vsi zažije Jason „prátelek“ uvítání El Locovo, se kterým bude mít ještě co dělat v následující kapitole.

Kapitola 6

El Loco

Vedle sebe najde Jason tyčku, kterou si vezme, z auta sebere hrst pepřových lusky a vejde do

Po trojím zazvonění Jason telefon položí. Vezme si past na myši na schodech, vloží dovnitř sýr a past zase nastráží. Za chvíli je myši díra volná k prozkoumání. Jason sebere nalezené peníze a odejde do kantiny, kde si počká na určitou osobu. Během rozhovoru mu osoba klade otázky, správné odpovědi: 1952, 3 bratři a 1 sestra, Wild Women Of Wongo. Osoba se představí jako Maya. Po opuštění kantiny Jason zjistí, že poslilce pepřového útoku je hnán k odpovědnosti. Jason si vezme žebřík v kantyně a opře jej o levou zed hotelu, vyleze nahoru, latkou buší do vývěsního štítu hotelu a sleze zase dolů. Od poslilka dostane za odměnu zlatý nugget. Jason dojde ještě k prodejnímu stánku a koupí sítí, munici, mačetu, červy a pádro. A teď s Mayou do člunu a do další kapitoly.

Kapitola 7

Most smrti

Od této chvíle musí Jason i Maya hrát současně a na čas. Pokud by čas nestačil, je možno první Jasonovy činnosti vynechat a hrát jen s Mayou. Jason dá munici Allenovi, plech na zemi použije jako štit opře jej o kmen. Maya jede na most a díru opraví rybářskou sítí. Jakmile přejde na druhou stranu, začne Jason utíkat přes most, Allen je chce následovat, ale je po cestě zastřelen. Jako poslední čin se mu podaří přežít

mostní lano, aby tak zkomplikoval cestu pronásledovatelům. Když dorazí na člun, nabídne Jason kapitánovi nuget a cigarety, načež je kapitán oba přijme na palubu. Bohužel se z kapitána vyklube obchodník s otroky, strčí Jasona z paluby a my se dostaneme do kapitoly 8.

Kapitola 8

Obchodníci s otroky

Ted musí být osvobozena Maya. Jestliže je hlídka na zadní části člunu, přejde Jason doprava, hodí červy do řeky, vezme potápěšskou rouru a hup do vody. Jestliže se hlídka objeví, dokud Jason visí na žebříku, zůstane skryt, dokud hlídka neodejde. Vstoupí na palubu, vezme si udici, za komínem otevře bednu a sebere harpunu. Během této akcí nesmí být

Kapitola 9

Starověká tajemství

Když začne Stroheim mluvit, Jason jej přeruší a nabídne mu mapu a kompas. Stroheim je pověřen, aby smaragdy našli. Maya vezme prkna a položí je na velký kámen. Jason vyleze na pařez a katapultuje Mayu do výšky. Maya pak šplhá dál, opatrně doprava, použije lanu a u domu uvolní lano. Jason šplhá po laně opatrně nahoru a doprava k výťahu, Maya nastoupí do výťahu, Jason chytne volný konec lana a vytáhne Mayu nahoru, Maya jede pak opatrně doleva ke vchodu do chatrče.

Kapitola 10

Hala smrti

V domě na stromě vezme Maya klíč z hrdinné koše zadní kostry, otevře s ním bednu v popředí a vezme z ní papírový svítek. Mačetou seká trávu za bednou i prsní krunýř kostry veřepedu, sebere pak objevený smaragd. Od Stroehima dostanou naši hrdinové další informace (doprava, doleva, doprava), a dostanou se tak do další kapitoly.

Kapitola 11

Místo hry

Dorazí do tábora, kde se odehrál hrůzné události. Z navíjáku na džípu si Maya vezme drátně lano a položí je na větev. Jason vezme ze zadního stanu řetěz, navěsi jej k lanu a obtočí jej kolem kmene stromu. Nakonec si vezme ze zadního stanu kanystr. Maya naplní benzínem nádrž džípu. Prohledají mrtvoly na zemi, najdou klíč a nastartují džíp a navíják. Jason sebere z zbořeného stanu bednu s dynamitem a bednu s Geigerovým počítacem, který okamžitě vyzkouší. Tam, kde je nejvyšší stupeň záření, leží špička šípu, kterou taky sebere. Oba nyní opouští tábor (doprava3x, doleva, doprava), aby se vydali do kapitoly 12.

Kapitola 12

Tajný průchod

Jason posune mrtvou větev, tím se odkryjí tajné dveře. Špičku šípu přitlačí na značku na dveřích, tím se otevře další velká hala. Protože jsou mu pronásledovatelé v patách, postaví se mezi oba sloupy a zapálí dynamitové patroly. Pronásledovatele zastřelí oba lučiště. Jason položí dynamit na zem a začne utíkat na druhou stranu mostu.

Kapitola 13

Věc v jámě

Jason je v jámě, kde sebere zlomený oštěp a boty. Želví krunýř posune ke zdi a výplňá na něj. Nad ním visí pochodeň, kterou vezme do ruky, a s její pomocí zažene přicházejícího mravence až druhý konec jámy. Ted má čas svážat tkaničkami od bot oštěp a nůž. Pomocí tohoto provizoria odzíne květinu nad sebou. Mezitím zhasne pochodeň a trá chvíli než květinu začne odkapávat potřebná štáva, zajde Jason až na konec jámy. Mravenec se k němu znovu blíží, ale zastaví jej odkapávající štáva, kterou začne pít. Jason vezme oštěp a zabodne jej do nechráněné dolní části těla, čímž potvoru zabije.

Kapitola 14

Strážci ráje

Protože byla Maya vylečena živou vodou, nesmí již toto místo opustit. Jason se do ní zamílil a slibuje, že ji již nikdy neopustí. I ona změnila své mínění o mužích a oba si radostně padnou do náruče. A to už je úplně úplný happy end.

1



Název hry: **Crystal Kingdom Dizzy**

Firma: Code Masters

Rok výroby: 1993

Typ hry: plošinová skáčka

Na počítač: Amiga, Atari ST

Obtížnost: normální

Originalita: 53 XXXXXXXXXX

Zábava: 56 XXXXXXXXXX

Prostředí: 72 XXXXXXXXXX

Grafika: 76 XXXXXXXXXX

Hudba: 76 XXXXXXXXXX

Efekty: --

EXCALIBUR verdikt: **66%**

Poznámka: Chodičky s vějci vycházejí z módy.

Crystal Kingdom Dizzy



Část První

Pokud máte típdesku, nejdříve si hru natrénujte - životy se nachází na adrese 6AEF. Od startu doskákejte k domku Denzila a skočte na mrak. Při pohybu po mracích neuštěle poskakujte na místě, abyste nepropadli. Dojděte si pro zlatou minci (1) a pro šroubovák (2). Minci položte na studnu a šroubovák vyměňte s Denzilem za francouzský klíč, kterým opravte generátor vpravo. Běžte k Dóře a dostanete dort. Dort darujte slonovi CJ, dostanete deštník. S deštníkem projděte vodopád za studnou a na konci jeskyně seberte diamant (3). Diamant také položte na studnu a duch vzbudí starého Dizzyho. Nyní jděte k domečku Daisy a vlezte dovnitř oknem. Seberte bíč a jděte k Denzilovi, který vám daruje brýle. Ty dejte starému Dizzymu a vyskákejte po plošinkách na nejvyšší místo (4). Zde se pomocí bíče přehoupněte na levou plošinku a od Dylana v horním domečku si vezměte noviny. Noviny doneste Starému Dizzymu. Over.

Část Druhá

Od obchodníka si vezměte konzervu a hodte ji z mola do moře. Na delfínovi přeplavte na loď a promlouvejte s kapitámem. Vaším úkolem je uvést koráb do plavbyschopného stavu. Musíte spravit kormidlo, díru v podpalubí, vztýčit prapor a spustit plachty. Nejprve kormidlo. Z ráhna levého stěně skočte na vchod do podpalubí (jak naznačuje šipka) a vysplňte až na samý vrchol hlavního stožáru, kde se v koňi nachází lepidlo Blu-tak. S kormidlem z pravého stožáru a s tímto lepidlem jděte k nosiči kormidla v místnosti vpravo od kapitána a opravte jej. Z podpalubí si teď přineste nůžky, jehlu a plátno. Nůžkami spusťte hlavní plachtu tak, že přestříkáte jistící lanku na ráhnu hlavního stožáru v místech označených X. Až bude plachta spuštěna, spravte díru jehlou a plátnem. Vraťte se do obchodu a vylezte oknem na střechu. Po plošinkách přeskákejte k spáci nad obchodem a pěstříhne mu sítě nůžkami. Seberte prapor a připev-

něte ho na vrcholek hlavního stožáru. Na opravu díry v pravé dolní části podpalubí potřebujete pilu, lepící pásku a prkno. Díru opravte a podejte hlášení kapitánovi. Erb, který od něj za své úsilí obdržíte, vyměňte s obchodníkem za teleskop a za mapu. Mapu dejte kapitánovi, vylezte na hlavní stožár a kousek a použijte teleskop.

Část Třetí

Seberte baterku (1) a ploutve (2). Jděte úplně vpravo a u železného mola seberte bednu. Bednu (3) položte doprava ke člunu tak, abyste po ní vyskočili na střechu mola. Tam vezměte kyslíkovou bombu (4). S baterkou, ploutvemi a bombou skočte do moře a doplňte do jeskyně. Položte ploutve a bombu a v komplexu jeskyní nalezněte sekera (5) a nádobku (7). Sekerou prokopejte stěnu bráničí přístupu k pokladu a vratíte se do místnosti vedoucí z moře. Položte baterku, obleče si bombu a ploutve a na povrch moře vytáhněte nejdříve sekera a potom nádobku. Sekerou proražte trubku s olejem (8) a olej naberte do nádobky. Namažte s ním výtah (vlevo) a posleňte ho tláčkem dolů. Opět skočte do moře a z prostředního stanoviště posleňte výtah tláčkem až dolů ke starému muži. Skočte za výtahem dolů a naložte na něj poklad (meč, koruna a pohár). S sekera a pohárem jděte ke starému mnichovi (End) a položte předměty na tři plošinky v pořadí (zleva): meč, koruna, pohár. Next!

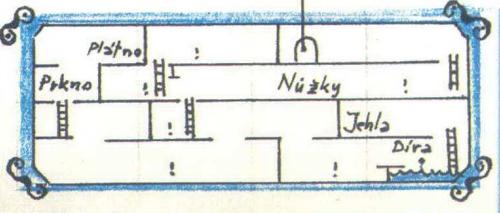
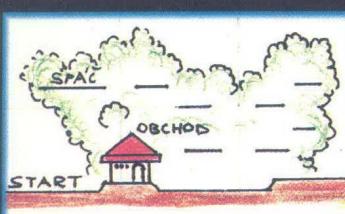
středního stanoviště a odtamtud na povrch ostrova. Seberte špendlík (6) a položte si ho na molo. Jděte k výtahu a promlouvejte s mužem. Seberte jeho lepenku a vrátte se na molo. Splaský motorový člun zde zalezte lepenkou a napusťte ho pomocí kyslíkové bomby. Naházejte do něj celý poklad a použijte na něj špendlík.

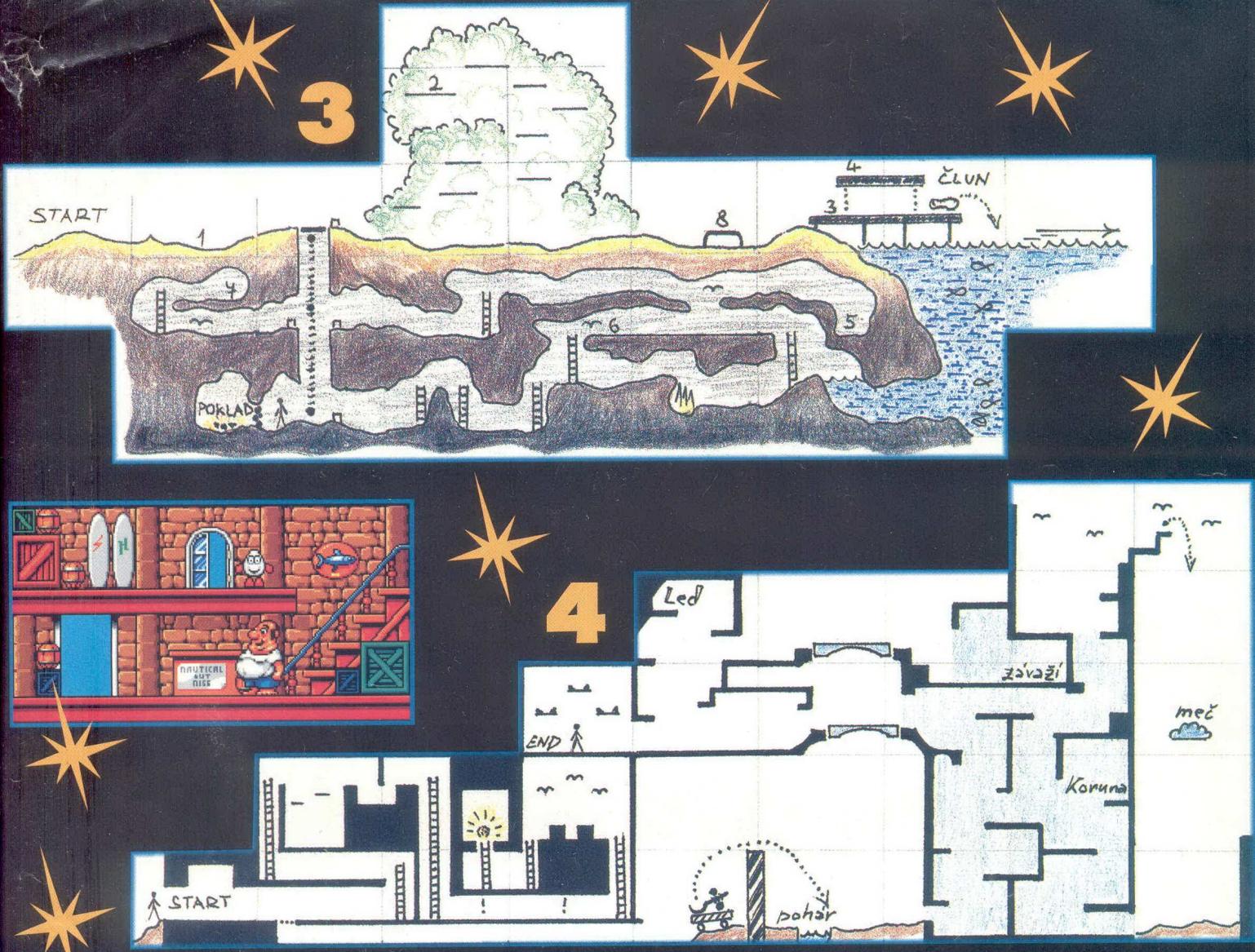
Část Čtvrtá

Nejdříve přineste dobroruhovi na pláži diamant z azteckého bludiště. Musíte to zvládnout rychle, jelikož vám běží čas. Poté se vám otevře cesta ke katapultu, do kterého naházejte celý poklad a vystřílejte se přes zed. Součásti pokladu se rozletí na všechny strany a vaším úkolem je nyní všechny je posbírat. Vyskákejte na nejvyšší právě cimburi hradu a s padákem skočte dolů. Z mraku seberte meč. Seberte závaží a led. Závažím rozbití kostku, ve které je zamrzlá koruna a led hodte do jezíra v místě, kde jste přistáli po katapultu - dostanete pohár. S korunou, mečem a pohárem jděte ke starému mnichovi (End) a položte předměty na tři plošinky v pořadí (zleva): meč, koruna, pohár. Next!

ANDREW

2





Jen krátko o této hře, než začnu s řešením. Je to asi jedna z nejlepších klasických textovek poslední doby. Ani ne tak pro obtížnost úkolů, ale pro humor v řešení a vtipné odpovědi, když vymyslil nesmyslný příkaz. Mimochodem hra se libila i bývalému viceprezidentovi USA Donu Quaieyovi, Madonně, dokonce i Billu Clintonovi! A teď už k návodu. Rozdělím jsem celou hru na jednotlivé dny, stejně, jako bude rozčleněn vás příběh. Jedná se o tzv. rychly návod, z něhož se dozvít pouze příkazy k rychlému dohrání hry.

Sedlákův dvůr - sobota. Jdi na západ, otevři skříňku, vezmi vše, jdi na východ, vejdí na toaletu, přečti si noviny (mimochodem, to je snad na celé hře nejtipnější, stojí za to císt noviny denně!), přivaž lano k háku, dolů, dej „hogwild“ praseti, nahoru, jdi na jihovýchod, polib prase, jdi na západ.

Kasárny - neděle. Čekej 2x, vezmi vše, čekej, prozkoumej habachi, čekej dokud nepřijde

Giovannimu, oblékní kabát, vezmi si balíček, prohlédni balíček, vezmi si fazoli, jdi na východ, jdi na jih, napiři helmu vodou, jdi na západ, jdi 2x na sever, přečti si noviny, zasadí fazoli, nalij vodu na fazoli, nahoru, na sever, seber roští, jdi 3x na ..., jdi na východ, dej roští do kruhu, zapal roští pochodní, poruč si tříšť (float), jdi na západ, jdi na sever, nasadí si krytu na uši, dej minci zpěvákovi, 2x čekej, promluv se zpěvákem, jdi 2x na sever, nahoru, čekej 3x, odeneď banán, hof banán do rybníka.

Hřbitov - pondělí. Přečti si noviny, jdi na západ, promluv se stromem, vylej tříšť na kořeny, promluv se stromem, jdi na

západ, odstran vtev, otevři dveře, dolů, otevři schránku, vezmi poštu, jdi na západ, jdi na severovýchod, jdi na jihozápad, jdi na východ, otevři prkennou bariéru sekerou, jdi na východ, odstraň koberec, otevři dveře, odemkní skříňku, vezmi si vousy, nahoru, prohledej kosti, jdi dolů, jdi 2x na západ, nasad si vousy, klekn si, jdi na jih, dej poštu trpaslíkovi, ukáž řidičský průkaz trpaslíkovi, sundej si vousy, jdi na jihovýchod, jdi na západ, hraj hru pexeso dokud nevyhraješ, jdi na severovýchod, kup kámen, jdi na jihovýchod, zatáhni za páku, nabij prak, sedni si, zmáčkní zelený knoflík, vystřel z praku na páku, postav se, vezmi si vidličku, přiváž k sobě lano, skoč, jdi na východ 2x, nahoru, polož kámen, nahoru, strč do desky.

Silnice - úterý. Přečti si noviny, otevři knihu, dej kupon Brucemu, přečti si menu, vyber si „Mead Lite“, jdi na jih, jdi 2x na západ, vylez po kramlích, seber plod, jdi na severozápad, nalij „Tort-Ease“ želvám, jdi na východ, dej medovinu Oafovi, seber větve, jdi na západ, jdi na jih, zapal větve smíšou, jdi na sever, nahfěj vosk, seber vosk, otiskni vosk na klíči, jdi na jih 2x, jdi na východ, jdi na sever, dej vosk Howardovi, jdi na jih, jdi na západ, jdi na sever 2x, odemkni dveře, hraj, dokud nevyběráš.

Vchod - středa. Přečti si noviny, jdi na sever, posmívej se lidem, čekaj 2x, dělej obličeje na kluka, promluv s Byronem, čekaj, dokud

SIR ERIC THE UNREADY

Firma:	Legend	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	Adventure	
Na počítač:	PC	
Minimum:	7MB	
Originalita	80	XXXXXXXXXXXXXX
Zábava	80	XXXXXXXXXXXXXX
Atmosféra	75	XXXXXXXXXXXXXX
Grafika	77	XXXXXXXXXXXXXX
hudba	70	XXXXXXXXXXXXXX
Efekty	75	XXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 73%

Poznámka: Velká švanda

seber lano, seber pijavici, jdi na východ, čekej do 11:01, 12:01, 13:01, hod' pijavici na kejklo!, seber rukavice, jdi na jih, navlékní rukavice, vyšplhej na stožár, jdi na sever 2x, dej boá Lily, 12x na jih, jdi na západ, dej pištálu muzikantovi, nasad' si sluneční brýle, hrá skořápký, jdi na východ, jdi na severovýchod, dej díervoiry Barkerovi, jdi na jihzápad, jdi na

Jin, obec si cepci a zásteru, jdi na západ, čekej, dokud terč není na velkých šupinách, pak střílej, seber draka, vezmi vše.

IC
DY

10:01, dej knihu dívce, zmačkni dívku, vezmi si knihu, čekej 3x, skoč do úst, přečti nápis, čekej, jdi na jihozápad, zavolej 1-800-DOMINUS, jdi na západ, jdi na sever, jdi na jih, promluv s bohyní, čekej, dokud se neobjeví poselednice, zatáhni za ocas, rozsvíti svíčku ohněm, jdi na sever, dej dort muži, jdi na jih, seber klíč, jdi na východ, jdi na jih, dej poznámku Clie, čekej, dokud nebudeš v Mortyho kanceláři, dej poznámku Mortymu, jdi na východ, seber kostým, jdi na sever, seber poznámku, jdi na jih, dej poznámku Clie, čekej, dokud znovu nebudeš v Mortyho kanceláři, dej poznámku Mortymu, jdi na východ, seber modrý, jdi na východ 2x, zatoč klikou, seber slimáka, jdi na západ, dej známku mužovi, dej mince do stroje, jdi na sever, promluv s ženou, přečti seznám, jdi na jih 2x, dej knihu muži, jdi na sever, jdi na západ, jdi na sever, jdi na severovýchod, dej láhev s muži (opakuj 3x, nebo dokud nedojde), seber vejce, jdi na jihozápad, odhod vejce, sněž slimáka,

otoc se dokola zx, zakvic, hanoru, odemkni zamek, seber pacidlo, cekej.

Boží průzračník, říču si noviny, promluví se všeňi, jdi na prám, dej bobule Zulouvi, čekej, dokud se neseškáš s Khanem, jdi na severozápad, jed na Miliganův ostrov, seber deštník, seber láhev (pokud není na místě, čekej), vydnež z láhev knihu, přečti si knihu, dej knihu do láhev, hod láhev do vody, zaří, čekej, dokud se láhev nevráti, seber láhev, seber certifikát, sedni si, jed na ostrov pokladů, otevři braneku, odpovídej na otázky, získaj láhev rumu a pásku na oko, sedni si, jed na ostrov opic, zahalej, dej banán opici, seber kokosový ořech, sedni si, jed na ostrov Lilipután, dej deštník na páš, dej kokosový ořech na páš, zatáhni za páku, dej draka na páš, sedni si, jed na ostrov Gnollu, slez z voru, jdi na východ, dej kokosový ořech na gilotinu, jdi na západ, sedni si, jed na ostrov fantazie, dej rum do kokosového ořechu, dej deštník do ořechu, dej nápoj Daddoovi.

Cerná chodba - sobota. Přečti si noviny, dej vidličku do dehtu, hod páčidlo na ptáka, dej řízek na oko, přestříhni vedení kleštěmi, seber „candygram“, otoc měsíc šroubovákem, otoč hodinovým sklem, podívej se do koule, dej oči do lebky, zařvi, IIIVX, jdi na západ 2x, seber makeup, otevři okno, jdi na východ, čekej do 10:31, dej makeup na řetěz, jdi na západ, sedni si na koště, opakuj dokud cílem nebude „crawlspace“, otevři dveře, nahoru, čekej do 10:01, čekej, dej „candygram“ čárodějnici, seber Lolrealle, ven, polib L., zapiskej na písátku, nasedni na kachnu.

Cpt. Vlada
(to je podpis, ne příkaz).

ULTIMA UNDERWORLD III

DOKONČENÍ

ST.

AKADEMIE L.1

VÝCHOD

AKADEMIE L.3

A

Z

1
B

1 - KLÍC

2 - ZDE LEZÍ BLACKROCK GEM A NEKOLIK RUN, ZAŘOVEN ZDE POUZIJTE MAGICKOU HULKU
A - REBUS: 3/5/2/9 POČÍTANO OD ČERVENÉHO CTVERCE

B - ZKOUSKA

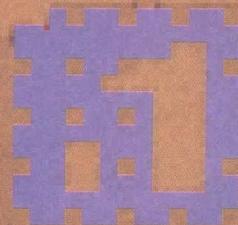
AKADEMIE - L.5

1
2
3
4
5

PONOČI HOLE NA
4 STISKNETE
TLACÍTKA 1/2/3

5 - KLÍC

AKADEMIE L.7



V minulém čísle jsme znova otiskli několik map z první části návodu plus čtyři další - úrovně Killorn Keep a Talorus. Mapy k Taloru zůstaly bez legendy, jelikož jsme s jejich vydáním původně nepočítali. Legendu k zemi Talorus vydáváme tedy nyní. Zdálo se nám, že se návod příliš táhne a otiskujeme tedy jeho poslední část. Tentokrát si toho vezmeme trochu více: bude se mluvit o úrovních:

- 1) Talorus
- 2) Pits of Carnage (Krvavé jámy)
- 3) Mage Academy (Magická akademie)



1 - OTEVÍRA DVEŘE

EXIT

AKADEMIE - L.4

1

1

START

1 - KLÍCE

AKADEMIE - L.6

ST.

VÝCHOD

E - POTION NA ZASTAVENÍ CASU
I - SPRÁVNÉ TELEPORTY

- 4) Tomb of Praecor Loth (Hrobka Praecora Lotha)
- 5) Ethereal Void (Věčná pustina)

Jak vidíte, čeká vás ještě spousta chození a máchání mečem. Pokud se nyní nacházíte v úrovni Talorus, bude vám cesta do konce trvat (při pohodovém paření) tak čtyři - pět dní. Snad to dokážete, hlavně se držte map.

TALORUS

Úkolem této úrovně je kromě nalezení Black rock gemu proniknout do vývoj-

vého střediska místních améb a změnit nastavení inkubačního stroje. V první místnosti nezapomeňte vzít kovovou tyč, kterou kouzelnice z Killoru spolu s pavoučími vajíčky dokáže proměnit ve velice potřebnou věc, ale o tom až později. Podle mapy si jděte promluvit s Historianem, Futurianem a s Data integratorem. Po počátečním zmatku vám dojde, že musíte přinést tři předměty do výrobny (Bliy Skup Chamber) a s jejich pomocí změnit genetický kód nastavený Guardianem. Za prvé budete potřebovat Controller crystal, který se nachází

PITS OF CARNAGE

UROVEN 1

POKLAD

3

DOLU

2

ARENA
VZDUSNA

ARENA VODY

ARENA
OHNE

ARENA
ZEME

START

1

2

- 1 - DOPSPUR ARANZUJE BOJE V ARENE
- 2 - DORSRAGA MUSITE ZABIT - MA BLACKROCK GEM
- 3 - PADACI DVERE

POKLAD

PITS OF CARNAGE
UROVEN 2

DOLU

ZAHTHIUS CHCE SCEPTRE
ZAHTHIUS CHCE SCEPTRE

RUNY

HRAC

USTUP

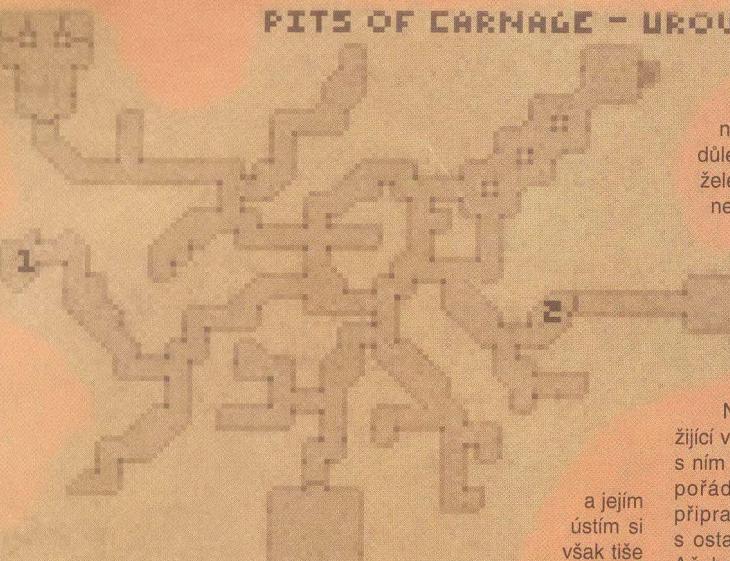
v pokoji na Futurianem, za druhé se bude hodit Information crystal ležící poblíž lávového pole v úrovni 2 a za třetí musíte získat přístroj Delgnigzator ležící v level 2 v místnosti s Vorz Skupem (viz mapa). S těmito třemi poklady se znovu stavte v Data integratoru a nechte si podrobně popsat, jak máte postupovat ve vývojové místnosti. Abyste se do této místnosti dostali, musíte zabít jejího strážce Bliy Skup Ductsonra. Jakmile budete na místě, položte informační krystal na fialové políčko, kontrolní krystal na políčko žluté a delgnigzator položte do pole modrého. Zatáhnutím za řetěz aktivujete výrobu a jdete o svém činu povědět Historianovi. Za odměnu vám umožní přístup k Blackrock Gemu. Tímto je tento svět uzavřen, vratíte se do zámku, dejte černý diamant ohřát kouzelníkovi Nystulovi a jděte do pevnosti Killorn Keep k čarodějce Altaře. Dejte jí pavoučí vejce, kovovou tyč ze země Talorus a černou perlou, kterou vám při minulém setkání půjčila. Z těchto tří komponentů vám vytvoří hůlku zakončenou kouzelnou perlou, pomocí níž budete muset zbavit každý z osmi světů Guardianovy magie. Docilíte toho tak, že se touto hůlkou dotknete v daném světě země v místě, kde je Guardianova moc nejsilnější, kde po sobě zanechal nějakou stopu.

Ihned jděte hůlkou očistit věž Goblinů a Ledový svět. Ve věži hůlku použijte v nejvyšším patře, kde jste našli Bishopa, ve světě ledovém zaženete Guardiana v opuštěném městě Anonodus, tukněte-li do země v místě, kde jste potkali ducha Beatrici. Killorn bude moci odčarovat až později. Až budete s touto prací hotovi, vydejte se do nové země.

MAGICKÁ AKADEMIE

Pravděpodobně nejtvrdší zóna celé hry. Budete muset kouzlit jako diví, při spánku se vám však mana nebude doplňovat (!) a věřte mi, že ji budete potřebovat hodně. Vezměte si tedy s sebou spoustu lektvarů doplňujících manu (můžete si je spolu s jinými užitečnými věcmi koupit od obchodníka v hale Killorn Keepu). V první místnosti akademie si promluvte s věčným studentem. Dozvíte se, že vás čeká velmi složitý test složený z osmi zkoušek. Při postupu zkouškami hledejte pohrozené kouzelné hůlky a lahvičky, některé z nich můžete opravdu pomohly. Pokud budete v krizi a mana vám dojde úplně, musíte se vrátit na začátek akademie, zde se vyspat a teprve poté pokračovat v testu. Dejte se na sever, kouzlem otevřete pravou mříž, pořádně se vyspěte a na konci chodbičky se teleportujte do testu 2A. Test 2A je jednoduchý - stačí se proklouzat ke klíči, s ním odemknout mříž a proklouzat se do testu 2B (viz mapa). Test 2B je pohoda, stačí proběhnout kvádry rovně. Část třetí je však naopak tuhá a několikrát mě dohnala k zoufalství. Mapu k ní nevydáváme, jelikož to nemá smysl. Musíte se dostat do chodby, která se nachází naproti místu, kde začínáte. Mezi vámí

PITS OF CARNAGE - UROVEN 3



**1 - DOSTAT SE NA
TOTO MÍSTO JE
ALE JE ZDE
SLOZITE (VIZ
NAVOD), RUNA VAS
2 - REVEAL ODHALI
TLACITKO**

denní světlo

(Daylight) a ovládání předmětů
na dálku (Telekinesis). Lávovým polem pře-

běhněte na místo pod protější chodbou, stoupněte si na kamenný čtverec a tele-
kinezí mačkejte tlačítka u vrcholků stěn okolo tak dlouho, dokud s vámi kámen
nevýjede nahoru do úrovně chodby. Je to peklo. Chodbou se dostanete do testu
4. Zde stačí najít podle mapy dva klíče v 3D bludiště a odemknout si východ.

Část pátá mi dala pěkně zabrat. Na jejím začátku seberte ze země dřevěnou tyč
a s její pomocí stiskněte tři tlačítka ve výklenkách. Otevře se vám jedna z mříží,
za kterou naleznete klíč k východu. Než tento test opustíte, nalezněte zde ještě
druhý kouzelný kámen moonstone. Nevěřili byste, jak jsem tancoval okolo tlačí-
tek, dokud jsem nezjistil, že se mají mačkat zdálky holí, hrůza. Test 6 bez
komentáře - držte se mapy a používejte teleporte označené „!“. Sedmička si
pořádně proplavte a na jednom z ostrůvků u stěny najdete klíč. Vodní nádrž pak
bude muset přeskákat horem po sloupu metodou pokusu a omylem tak, aby
vám nezmizely sloupy u východu. Osmý test si vyřešte sami prolézáním telepor-
tů podle návodů uvedené na mapě. Až se vybludit ven, vás test je u konce,
avšak kouzlení ještě neskončilo.

Stále se nacházíte na mapě Akademie, level 8. Pro ty obzvláště zdatné připravili
místři kouzelníci speciální zkoušku. Přístup k ní získáte odemčením tmavých
dveří klíčem 1. Na místě označeném 2 si vezměte Blackrock gem, odkouzlete
Guardianovu moc hůlkou od Altary

a poberte runy. Za tmavými dveřmi
naleznete nový svět. Pomocí
mocných kouzel, jako je
Zmrazení, Telekinez
a chození po vodě
se přes vodní
bludiště

**LOTHOVA HROBKA
UROVEN 2**



a menší
boje dostaňte

do místo s jezírkem,
odkud povede teleport na
začátek. Do teleportu však
nevstupujte! Zakouzlete
Night Vision a po neviditelné
stezce se vydějte do tajných
místností, na jejichž
konci naleznete pokoj



**1 - LOTHOVA
ZENA HELENA**

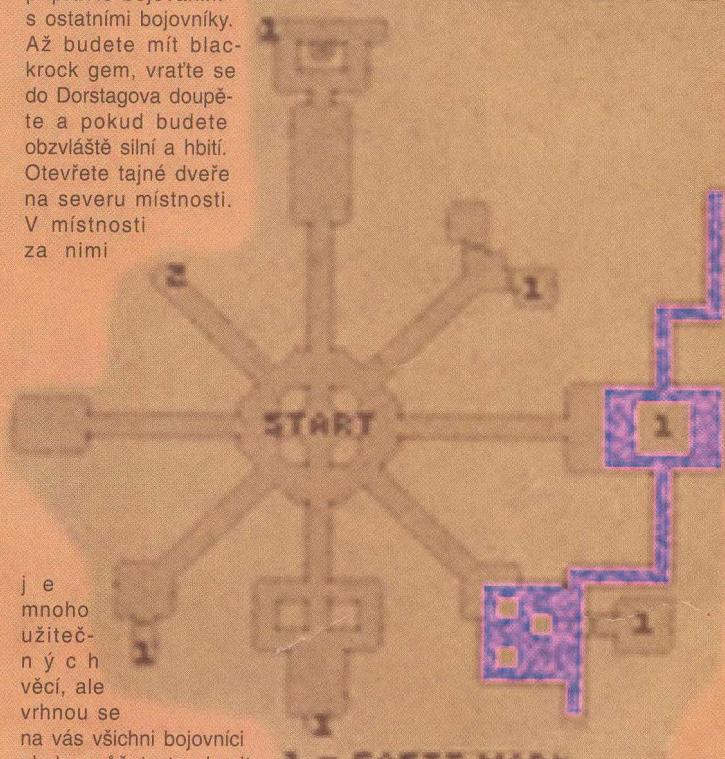
s truhloou. Z truhly vyberte poklady a hlavně baziliščí olej.
Z tohoto pokoje vede ještě další schovaná cestička do zamí-
žované, zdánlivě prázdné místnosti. Zakouzlete Telekinesis a prošahejte
na dálku podlahu skrz mříže. Pod tajnou deskou naleznete mimo jiné velmi
důležitou runu VAS umožňující nejvyšší kouzla jako létání, zastavení času,
železné maso a Portal. Pokud se k runě prostě nedostanete, nebo ji nenale-
nete, můžete ji získat ještě v level 3 krvavých jam, viz následující kapitola.
Tím bude akademie kompletní, uff.

KRVAVÉ JÁMY (Pits of Carnage)

S krystalem ohřátým od Nystula se přeneste do světa bojovníků -
do Krvavých jam. Ve čtyřech arénách zde neustále probíhají boje
na život a na smrt. Tomuto světu vládne výborný bojovník Dorstag,
kterého musíte vyzvat na souboj a zmocnit se jeho Blackrock gemu.

Na souboj ho však můžete vyzvat až poté, co v aréně porazíte kouzelníci
žijící v jihozápadním rohu jeskyně. Dorstag výborně střílí ze samostřílu a souboj
s ním je tuhý oříšek, pořádně se na něj
připravte bojováním
s ostatními bojovníky.
Až budete mít blac-
krock gem, vrátěte se
do Dorstagova doupě-
te a pokud budete
obzvláště silní a hbití.
Otevřete tajné dveře
na severu místnosti.
V místnosti
za nimi

LOTHOVA HROBKA UROVEN 1



j e
mnoho
užiteč-
n ý c h
věcí, ale
vrhnou se
na vás všechni bojovníci
okolo, můžete to zkusit.
Nakonec jděte do místnosti
na severu, ve které se
na stropě nachází padací
dveře. Zde odkouzlete hůl-
kou moc Guardiana
a posírejte několik uspá-
vacích rostlin. V severovýchodním
rohu mapy sejděte do level 2.

V této zóně se musíte dostat ke kouzelníkovi Zoranthovi. V cestě vám bude
stát mnoho příšer a rebus se zavřenými mřížemi, nenařazíte však na žádný
větší problém. Kouzelník vás požádá o nalezení jeho žezla Sceptre of Deadly
Seeker. To se ale nachází až v Červeném pekle ve věčné pustině, takže ho
zatím opusťte a sejděte do level 3. Zde je spousta víceméně zbytečných
pokladů. Smrtka ve východní místnosti, ježíž doupě otevřete tlačítkem objevi-
ším se po zakouzlení Revel, vlastní několik zajímavých run a předmětů. Pokud
jste nezvládli zvláštní zkoušku Magické akademie a nemáte runu VAS, musíte
jí sebrat zde. Na mapě je místo označené jako problémové, jelikož vám nemo-
hu přesně poradit. Užkou škvírou ve zdi zavalenou balvany se musíte dostat
do tajné jeskyňky s runou VAS. Kameny asi musíte prokopat krumpáčem
a vlevitovat dovnitř. Já jsem se dovnitř dostal pomocí kouzla Gate, které bez
runy VAS ještě kouzlit nemůžete. Ať tuto svízelou runu seberete v magické
akademii nebo tady, musíte ji získat. Kouzlo Gate je mimo hru velice
potřebná věc. Musíte k němu mít dva kameny moonstone (první je v level 3
pod domovským zámkem hlídaný dvěma beholdery a druhý se nachází
v akademii, level 5). Položíte-li jeden z kamenů na jakékoli místo ve hře
a odepjete-li poté libovolně daleko, zakouzlením Gate na kámen
druhý se k prvnímu teleportujete. Tj. jeden kámen si můžete položit
například do Killoru k Altaře a kdykoliv se přenést k ní a zase zpět.
Pokud se nebudete moci protáhnout malou škvírou, apod., vložte
dovnitř Moonstone a teleportujte se na něj. To by mělo být všechno
ke krvavým jámám.

PROBLEMNÍ

SKOC DO
VÝCHODU V
ROHU

LOTHOVA HROBKA UROVEN 3

VÝCHOD

KLÍC

OTVÍRA KONT
PAKA

(PORTAL)

START

POKLAD

KONTROLNÍ
PAKA

LOTHOVA HROBKA UROVEN 4

VÝCHOD

1

- 1 - PRVNI STRÁZCE
- 2 - DRUHY STRÁZCE
- 3 - PORUŠIT KRUH SVÍČEK
- 4 - TŘETI STRÁZCE
- 5 - PAKA OTVÍRA HROBKU
- 6 - PRAECOR LOTH, DA ROH
VZIT BANNER

2

4

3

5

ZDE ZAKOULIT IRON FLESH
A POHORIT SE DO LAVY, BAHNO
SE ZAPEČE DO KUZE

na zem a probudíte se. Nyní se na něj prostě teleportujte kouzlem Gate Travel, seberte Blackrock gem z oltáře a vraťte se zpět. Jednoduché, že?

ZÁVĚR HRY

Vraťte se do zámku, promluvte si s lidmi a dejte Nystulovi ohřát gem. Poslední Blackrock gem vložte do krystalu pod zámkem. Po menším zemětřesení se vydejte do pevnosti Killorn Keep, kde Guardianova moc zůstává v podobě despotické ženy jménem Mors Goth. Najděte si ji ve čtvrti pro vojáky (barracks) a zabijte ji. Ukradněte její knihu kouzel (spellbook) a proboujte si cestu zpět do zámku. Knihu dejte kouzelníkovi Nystulovi a na jeho všeobecné otázky odpovězte: „Throne Room“ a „Four“. Vyděte na chodbu a zabijte oživlou Gothu. Nyní již nezbývá, jen vstoupit do trůnního sálu a zhlédnout gratulačky. To byla ale pářba, co?

ANDREW

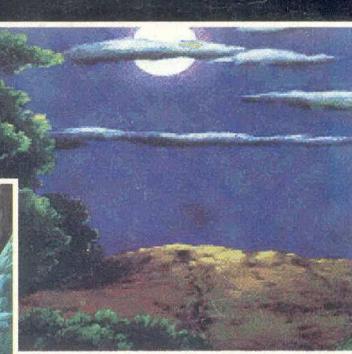
Nyní se vraťte do zámku, dejte Blackrock ohřát Nystulovi a promluvte si s lidmi. Doslechnete se, že se zjistilo, že v zámku vraždil Patterson. Najděte si jej a zabijte ho, teprve poté se vám otevře cesta do nového světa. Než se tam však vydáte, stavte se ještě v ledových jeskyních a nejvýchodnejší části level 2 vchod do bahnitého jezírka baziliščí olej a v této směsi se vykoupejte, měli byste dostat hlášení o tom, že je vaše tělo namazáno bahnem. Pozor, jezírko sice není označeno na mapě (já vím, je to chyba...), ale tato operace je důležitá k dohrání hry. Další odchylkou od zkoumání nových světů je odkouzlení zlé Guardianovy moci z pevnosti Killorn Keepu. Vydejte se tam a v jihozápadní části level 1 projděte kouzlem Portal skrze zed' do chodbičky, jež nemá žádný normální vchod (viz mapa). Seběhněte dolů, zabijte strážce a v místnosti za ním použijte Altařinu hůlku - hotovo. A teď už konečně ke krystalu, do hrobky Lotha.

TOMB OF PRAECOR LOTH

V první úrovni posbírejte co nejvíce útržků map, není to sice podmírkou, ale velmi vám to usnadní průchod třetím levelem, který je spíše tuhý. Kromě map si v této první úrovni také prokopejte krumpáčem cestu k Blackrock Genu a na místě, kde leží použijte Altařinu hůlku. V level 2 není vůbec nic, kromě Lothovy ženy, se kterou si můžete tak akorát pokocat (drbna i po smrti). V levelu 3 na vás čeká mučivé bludiště, které opravdu stojí za to podvést a projít zdí pomocí kouzla Portal v místě, které jsem na mapě vyznačil. Poslední, čtvrté, patro hrobky je posmrtným domovem krále Lotha. Jeho ostatky hlídají tři zombie, jeden tvrdší než druhý. Detailní popis toho, co v této úrovni máte udělat se nachází přímo na mapě. Od Lotha dostanete kouzelný roh (horn) a prapor rodu (banner). A teď dávejte pozor, zabijeme dvě mouchy jednou ranou. Jistě si pamatuje, že těsně před Lothovou hrobkou jste po neviditelném mostě přecházeli reku lávy. Bez jakéhokoliv kouzla do ní skočte, oheň vás zabije a vy se probudíte v krystalu světů. To, že jste se koupali v ohni však ještě mělo i jiný efekt - bahno z ledového světa se vám zapeklo do kůže. Aby vaše transformace byla úplná, zakouzlete ještě kouzlo Iron Flesh - vaše tělo bude z porcelánu. Nystul vám ohřeje poslední Blackrock Gem a cesta do posledního světa se otevře.

ETHEREAL VOID (VĚČNÁ PUSTINA)

Této zemi vládne totální chaos. Je zcela nemapovatelná a ani se sama nemapuje. Jediné, na co se jednoznačně dělí jsou čtyři barevné světy. Nejprve navštívte svět červený (projděte rudým teleportem) zvaný Red hell a na jeho konci seberte žezlo Sceptre of Deadly Seeker. S tímto úlovkem se vratte do krvavých jam, do level 2. Zde žezlo dejte kouzelníkovi Zoranthovi, za odměnu dostanete láhev s džinem. Opět jděte do Viodu a projděte bílým teleportem. Zde uvidíte na zemi velký pentagram hlídaný velkou lebkou. Toto místo se jmenuje SIGIL OF BINDING a pouze zde můžete bezpečně krotit džiny. Položte proto láhev od Zoranthu na pentagram a rozbitje ji mečem. Pokud jste postupovali správně a vaše pokožka je již porcelánová, duch do vás vejde. V opačném případě zemřete. Kromě této transformace je ve věčné pustiňe vaším úkolem získat poslední BLACKROCK GEM. Nachází se ve svatyni duchovní na neboři ve SHRINE OF SPIRITUALITY, která se otevře, projdete-li všechny čtyři barevné světy. Je tu však jeden ČÍT, jak Blackrock získat rovnou a bez námahy! Pokud ho chcete použít (a celý tento svět tak přeskočit), postupujte takto: vraťte se k diamantu světů a ujistěte se, že máte u sebe dva kameny Moonstone. Jeden z nich položte na zem a snězte uspávací bylinky z krvavých jam, level 1. Do ruky si vezměte druhý moonstone (změní se vám v kurzor) a tlačítkem F10 jděte spát. Často se vám bude zdát (ale jen po požití bylinky) sen o svatyni duchovna s malým oltářem uprostřed. Jakmile se objevíte ve snu, položte moonstone, který držíte v ruce, Moonstone. Jeden z nich položte na zem a snězte uspávací bylinky z krvavých jam, level 1. Do ruky si vezměte druhý moonstone (změní se vám v kurzor) a tlačítkem F10 jděte spát. Často se vám bude zdát (ale jen po požití bylinky) sen o svatyni duchovna s malým oltářem uprostřed. Jakmile se objevíte ve snu, položte moonstone, který držíte v ruce,



Trochu později přinášíme řešení na tu adventuru od Sierra, která dala mnoha pařenům pekně zabrat. Pracoval na ní stejný tým, který před třemi lety naprogramoval hru CONQUEST OF CAMELOT, která byla dokonalá. LONGBOW je vlastně další z mnoha zpracování příběhu **Robina Hooda**, jehož hrdinou tentokrát není Kevin Costner, ale vy sami. Hra se nám líbila hlavně proto, že je nádherně nakreslená a působí dojem středověku, loupežních rytířů, hlučného lesa a magie.

Den 1

Jakmile se vzbudíte ve své jeskyni, seberte váček s penězi a roh se stěny. Vyjděte z jeskyně a promluvte si se svými muži. Jděte na pozorovatelnu (tu bude vaším oblibeným místem, na mapě se jmenuje Overlook) a počkejte, až spatříte blížící se postavu. Tukněte kursem ruky na cestu a přiblížte se ke kolemjdoucímu. Střílejte vojáka šípem a dívka bude volná. Promluvte si se Simonem a Willem a jděte se učit žádnému střílení z luku u terče v severní části lesa. Naučte se dobré střílet (tento úkol si můžete ulehčit navolením Arkade level v herním menu na minimum) a jděte k chalupě vdovy (Widows cottage). Promluvte si s ní a s její syny a opusťte obrazovku.

Den 2

Prochodusit si celý les a nalezněte důležité lokace, zakreslí se vám na mapu a budeste je moci navštěvovat přímo. Časem narazíte na Marian, která bude napadena mnichem. Mnicha zastřílejte šípem a seberte Marianin střevíček. Svojte přátele svým rohem (použijte ikonu rohu na sebe) a po debatě opusťte obrazovku.

Den 3

Jděte na vyhlídku a čekajte, až po cestě půjde žebrák. Chytěte si ho a za stříbrnák si kupte jeho šaty. Použijte je jako převlečení a jděte do města Nottingham. Najděte Lobba v Cobbler street a dejte mu Marianin střevíček. Dá vám za něj stříbrný hřeben, vrátte se spát do jeskyně.



THE CONQUEST OF LONGBOW

Den 4

Ráno jděte opět čihat na vyhlídku. Až někdo půjde po cestě, seběhněte dolů a osvobodte rolníka zastřeleným vojákům lukem a šípy. Potom jděte do vrbího háje (Willow grove) a počkejte na Marian. Dejte jí hřeben od Lobba a polovinu diamantového srdce. Promluvte s ní a opusťte háj.

Den 5

Nejprve musíte jít k chatři vodavy a získat informace o jejich synech. Poté jděte hlídat na vyhlídku a chytěte si hnědého mnicha ze zámku (pokud chytnete mnicha černého, postupujte podle dne 6). Použijte jeho róbu jako převlek a vydějte se do města. Jděte do hradu, podplatte stráže a promluvte si s uvězněnými bratry. Vratte se zpět k jeskyni a promluvte si s přáteli. Zvolte tichou záchrannou misi (hrad můžete vžít i útokem, dostanete se tak sice rovnou do dalšího dne, ale je to za málo bodů a ztratíte několik mužů). Pokud jste zvolili misi, vrátte se do města a navštívte opatství Abbey. Z prádelny (laundry) seberte tři kutny. Vyjděte zadním vchodem a keříkovým bludištěm projděte až na jeho severní konec. Vstupte do tajných dveří, prohlédněte si popraviště a vrátte se bludištěm zpět do budovy (zapamatujte si cestul). Navštívte jídelnu vlevo (refectory) a promluvte si s představeným mnichem. Pošle vás se soudkem pro pivo. Jděte tedy do hospody a dejte sud krámcůvi, jakmile ho naplní, promluvte si se zdejším ožralou a obhejte ho o ametyst. Doneste plný soudek opatovi a přijměte jeho nabídku ke hře „Kdo vypije více“. Jakmile bude nalita první sklenka, rychle si vhoďte do džbánu ametyst, alkohol se zmírnil (zde pozor, musíte mít citlivý olvadač myší Mouse driver, jinak se vám nepodáří ametyst do hrnku vhodit). Až bude opat na mol ožralý, oberte ho o peníze a vezměte prázdný soudek. Jděte do jeho pokoje (Abbots room) a zpod polštáře na jeho posteli



vytáhněte truhličku. Vratte se do hospody a zaplatěte dluh za pivo penězi představeného, také krámců vratte soudek. Podle jeho rad projděte mříží a ve vinném sklepě prolezte druhým sudem do tajné chodby. Otvorem ve stěně se podívejte do strážnice, až stráže odejdou, proklouzněte dovnitř, položte čtyři pence na stůl a vratte se do chodby. Podívejte se dírou a až si stráže odejdou užít peněz, opět vběhněte do strážnice, otevřete padací dveře v zemi a na zejíčkovou otvor použijte kutny z opatství. Utečte hospodou ven, s opilým serifem si promluvte. Perný den je za vám.

Den 6

Jděte si promluvit s vdovou k chatři a tradičně se postavte na vyhlídku. Tentokrát půjde černý mnich (pokud nešel včera, jinak se dějí dny 5 a 6 prohazuje). Chytěte si ho, ukažte na něj kurzorom luku a přijměte jeho výzvu k souboji. Poražte ho a převezte se do jeho róby. Vyvolejte mapu a jděte do kláštera. Seběhněte k bažině a zapískejte na mnichovo pištalu. Převozník vás převeze ke klášteru. Strážim dejte pištalku a váček s diamanty. Identifikujte drahé kameny pomocí manuálu a jděte do jídelny (refectory), promluvte si s priorem. V levé horní věži je mučírna, kde musíte osvobodit vězně. Potom jděte do pravé dolní věže, kde ve studovně opět narazíte na priora. Vylijte na něj víno a seberte Fulkovu listinu (Fulks scroll). Podívejte se na polici s listinami. Pročtěte si je všechny a seberte

listinu Marian. Vratte se do mučírny a dejte vězní listinu Fulks scroll. Cestu ven z kláštera si otevřete stisknutím kamenných hlav v pořadí: Thoughtfull, Hungry, Foolish.

Den 7

Ráno spěchejte na rände s Marian do vrbího hájku. Dejte jí listinu z kláštera a pokud jste tak ještě neučinili, darujte jí půlku diamantového srdce. Připravte si zlatou síru od vdovy a chodte po lese tak dlouho, dokud nenarazíte na skřítku Pixie. Chytěte ho do sítě a on vás představí starému stromu. Na otázkou stromu odpovídejte řečí druidů, tj. ukazováním na ruku podle předlohy v manuálu. Odpoděděj jsou následující: Odpověď na otázkou začínající „I am the heart.“ je WOOD, „High born, my touch.“ - SNOW, „I am the ostrretched fingers.“ - FEATHER, „Golden treasure I contain.“ - BEEHIVE, „My first master has four legs.“ - FUR, „Metal or bone.“ - COMB, „Not born but from..“ - CHEESE, „I am two faced..“ - COIN, „I am the widow.“ - EYE. Pokud jste strom uspokojili, opusťte místnost.

Den 8

Jděte na vyhlídku, chytěte si obchodníka a kupte od něj šaty. Jděte do města na trh (Fair). Najděte učeného muže scholara, který se vyzná v erbech. Dejte mu listinu od Marian. Jděte doleva, zaplatěte penny, vyhrajte závod v lukostřelbě - dostanete zlatý šíp.

Den 9

Dnes vás budou honit serifovi vojáci. Jakmile vyjdete z jeskyně, utíkejte směrem na jih. Utečte vojákům na jih do hájku druidů (souměrný stromy), tukněte na sebe kurzorem ruky a napište druidsky „RUIS“. Po honičce jděte na číhanou na vyhlídku a čapněte si klenotník. Klikněte na něj dvakrát kursem ruky, pfevlékněte se do jeho šatů, otevřete malou

krabičku a načeरvěte se. Jděte na hrad, dejte penny strážci a ukažte diamant. Promluvte si s serifem, položte diamanty na jeho stůl a odvěděte ho do lesa (ukažte mu diamantové srdce).

Den 10

Ráno otevřete a přečtěte Fulkovu listinu z kláštera. Napište si první písmena latinských názvů stromů „BONITAS“. Kurzorem ruky tukněte na bedničku z pokoje představeného a napište zmíněné heslo - získáte prsten s rubinem. Před jeskyní zatrubte na roh a přijměte Johnův plán. Jděte do hospody, tříkrát promluvte s krámcem a v zadní místnosti prolezte sudem do tajné chodby. Projděte opatství a keříkovým bludištěm k tajným dveřím na popraviště. Nasadte si prsten s rubinem, počkejte na znamení trubky a vydějte do dveří. Ve vrbím hájku uzdravte Marian půlkou diamantového srdce.

Den 11

Svojte lidi rohem a přijměte Tuckův plán, jinak je dnes osobní volno.

Den 12

Hned zrána vás budou opět obtěžovat serifovi vojáci. Utečte jim stejným způsobem jako v den 9. Jděte na vyhlídku a počkejte si na rytíře. Chytěte ho a dvakrát mu druidí řeči napište na ruce heslo „LIONS“. Rychle ho zastřílejte, prozkoumejte jeho tělo a zatrubte na roh.

Den 13

Toto je poslední den, takže si ho vychutnáte. Jděte na bažině před klášterem. Sudejte si prsten s rubinem a vezměte si prsten vody. Promluvte si s bludičkami a vstupte do loďky. Vystupte u věže a druidí řeči řekněte „GORT“, vylezte po břečťanu a druidí řeči řekněte „LIONS“. CONQUEST OF LONGBOW právě začal. Congratulations.

ANDREW

Název hry: **Conquest of Longbow**

Firma: **Sierra On-line**

Rok výroby: **1992**

Typ hry: **adventure**

Na počítač: **PC**

Atari ST, Amiga

Minimum: **386/40, 2 MB RAM,**

20 MB HD

Doporučeno: **Sound Blaster**

Obtížnost: **normální**

Originalita: **74** XXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: **78** XXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí: **89** XXXXXXXXXXXXXXX

Grafika: **87** XXXXXXXXXXXXXXX

Hudba: **88** XXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: **72** XXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: **80%**

Poznámka: Vy, kdož jste v této hře skysli, sorry za zpoždění.

